



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

공학석사 학위논문

헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면에서 나타나는  
환경과의 통합성에 관한 연구

A Study on the Characteristics of Integration  
Found in Herzog & de Meuron's Building Surface

2017년 7월

서울대학교 대학원

건 축 학 과

김 희 범

헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면에서 나타나는  
환경과의 통합성에 관한 연구

A Study on the Characteristics of Integration  
Found in Herzog & de Meuron's Building Surface

지도교수 김 광 현

이 논문을 공학석사 학위논문으로 제출함

2017년 7월

서울대학교 대학원  
건 축 학 과  
김 희 범

김희범의 공학석사 학위논문을 인준함

2017년 7월

위 원 장 \_\_\_\_\_

부 위 원 장 \_\_\_\_\_

위 원 \_\_\_\_\_

## 헤어초크 & 드 뢰롱 건축에서 나타나는 환경과의 통합성에 관한 연구

서울대학교 대학원 건축학과 김 희 범

지도교수 김 광 현

가리기 위한 포장막, 깎데기 등으로 여겨져 왔던 건축물 표면에 대한 논의는 오늘날 변화하고 있다. 회화적 표현의 수단으로, 건물 구성에 있어 종속적인 요소로 논의되어 왔던 표면은 건물을 구성하는 다른 요소들로부터 구별되어 그것이 의미의 중심에 내세워지고, 이를 통해 둘러싸인 주변 환경과 관계하는 매개체로서 논의되고 있는 것이다. 이는 표면을 생성해 내는 방식이 변화하였음을 의미하기도 한다.

관계하는 장치로서의 표면은 환경에 변화에 따른 반응이 전제된다. 건축물을 둘러싸고 있는 환경에 대한 해석은 건축가마다 다양하게 나타나는데, 그러므로 건축물 표면이 주변 환경과 관계하는 양상은 해석된 환경의 성격에 따라 다양하게 나타난다. 그러나 이렇게 형성된 표면은 실제의 환경이 아닌 한정되고 축소된 환경과 관계를 맺게 된다. 이에 대한 대안으로 본 연구는 미니멀 아트를 기본으로 하여 독립적이고 개체적인 건축 표면을 만들어내는 헤어초크 & 드 뢰롱의 건축 표면에 주목한다.

헤어초크와 드 뢰롱 건축의 표면은 각각의 프로젝트와 관련된, 건축 행위 이전에 이미 존재하는 물체를 가공하여 만들어지며, 가공 과정을 통해 그것은 본래의 모습에서 벗어나 새로운 의미를 부여받는다. 이 때, 건축가의 환경에 대한 관점은 배제된다. 이를 통해 그들은 구상적임과 동시에 주변의 것들에게서 독립된 사물을 만들어낸다. 이렇듯 독립된 성질을 보이는 사물을 기본 단위로 설정하여 그것을 반복함으로서 표면은 형성된다. 완성된 표면은 미니멀 아트와 같이 그것을 바라보는 거리, 시간에 따라 각기 다양한 모습을 보이게 된다. 동일한 요소가 병렬 배치됨을 통해 표면을 바라보는 상황마다 그것이 지각되는 단위가 변화하

는 것이다.

변화하는 표면은 때에 따라 3차원 물질의 집합으로 지각되기도 하며, 2차원 평면의 이미지로서 지각되기도 한다. 이는 표면이 건축물을 둘러싼 다양한 환경과 관계 맺을 수 있는 토대가 된다. 주변을 구성하고 있는 물리적 환경 요소들 뿐만 아니라 건축물의 용도 및 성격, 건물 사용의 주체, 주변 지역의 역사와 문화 등 물리적 실체를 갖지 않는 비 물리적 환경 요소들과도 표면은 관계를 맺는다. 물질과 이미지 사이의, 개체적 성질의 표면은 한정되고 축소된 환경이 아닌 전체로서의 환경과 통합되어 나타난다.

헤어초크 & 드 뢰롱의 변화하는 표면이 주변 환경과 통합되는 양상은 두 가지로 나뉜다. 하나는 표면이 분절되어 지각되는 환경 요소들과 병치되어 관계를 맺는 것이다. 바라보는 상황에 따라 그 모습이 달리 나타나는 단일한 표면은 이를 통해 환경을 이루는 여러 요소들이 형성하는 관계망을 구성하는 하나의 점으로서 자리하게 된다. 표면과 환경이 통합되는 또 하나의 측면은 구상적이면서도 주변으로부터 개체적인 성질의 표면이 가지는 중성적인 특징에서 기인한다. 전체 환경의 맥락 속에 놓인 표면은 그것에 순응하여 하나된 모습으로 지각된다. 표면은 전체로서의 환경 속으로 소멸되어 통합된다.

단위 요소에서부터 전체까지 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 개체적 표면은 실제적 환경과 다층위적으로 관계를 맺는다. 이러한 헤어초크와 드 뢰롱의 건축 표면은 일상의 환경과 함께하는 건축물을 만들어내는 데 있어 한 가지의 방법을 제시한다는 점에 있어서 현재에도 그 의미를 가진다.

키워드 : 헤어초크 & 드 뢰롱, 표면, 환경, 통합

학 번 : 2015-21103

# 목차

국문초록 .....	i
목 차 .....	iii
그림목차 .....	vii
표 목 차 .....	xi

## 1장 서론 ..... 001

1.1. 연구의 배경 및 목적 .....	001
1.2. 연구의 대상과 방법 .....	003
1.2.1. 연구의 대상 .....	003
1.2.2. 연구의 방법 .....	003

## 2장 건축물 표면 해석의 변화 ..... 005

2.1. 건축물 표면에 대한 기존 논의 .....	005
2.1.1. ‘구분하는 벽’에서의 고정된 표상 .....	005
(1) 구분하는 벽 .....	005
(2) 표면에서의 고정된 표상 .....	007
2.1.2. 바라보는 곳이 지정된 표면 .....	009
2.1.3. 소결 : ‘기획된 정면성’으로서의 표면 논의 .....	013
2.2. 표면 논의의 확장 : 인터페이스로서의 표면 .....	015
2.2.1. 인터페이스의 개념 .....	015
2.2.2. 건축-인터페이스 : 개체로서의 표면 .....	017
2.2.3. 건축-인터페이스 : 반응하는 표면 .....	019
2.2.3. 소결 : 관계하는 매체로서의 건축 표면 논의 .....	022

### 3장 현대 건축 표면 논의와 헤어초크 & 드 뢰롱의

#### 표면 구성 ..... 023

3.1. 현대 건축 표면에서 나타나는 인터페이스적 특성 .....	023
3.1.1. 페터 쉰토르 : 변화하는 ‘분위기’를 통한 표면의 형성 .....	024
3.1.2. 카루소 생 존 : ‘현재의’ 물리적 환경에 대응하는 표면 .....	028
3.1.3. 쿠마 켄고 : ‘작은 요소’들의 조합을 통해 변화하는 표면 .....	032
3.1.4. 장 누벨 : 비물질화를 통해 변화하는 주변이 투영되는 표면 .....	035
3.1.5. 도요 이토 : ‘흐려짐’의 방법을 통한 건축 표면의 해체 .....	038
3.1.6. 소결 : 환경에 대한 건축가의 해석과 그 속에서 변화하는 인터페이스적 표면 .....	042

#### 3.2. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면 구성 ..... 044

3.2.1. 주변으로부터 생성된 개체적(個體的) 표면 .....	044
(1) 미니멀 표면 .....	044
(2) 주변에 근거한 표면 재료의 선정 .....	046
3.2.2. 변화하는 표면 : 표면에서의 물질과 이미지의 결합 .....	049
(1) 물질의 이미지화 .....	049
(2) 이미지의 물질화 .....	052
3.2.3. 소결 : 개체성을 바탕으로 변화하는 단속(斷續)적 표면 .....	056

### 4장 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면과 환경의 관계 ..... 058

#### 4.1. 물질의 이미지화를 통한 표면-환경의 관계 : 도미누스 와이너리 ... 058

4.1.1. 표면 인식 단위의 설정 .....	058
(1) 표면 구축의 기본 단위 : 현무암과 돌망태(Gabion) .....	059
(2) 기본 단위의 묶음 : 철골 구조물 및 콘크리트 코어 .....	061
(3) 기본 단위로 형성된 표면에서의 지각 확장 : 평면 유리 패널 .....	062
(4) 소결 .....	064
4.1.2. 변화하는 표면과 주변 환경과의 관계 분석 .....	066
(1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성 .....	066
(2) 외부 공간 원거리 : 이미지화에 의한 2차원 평면의 시각적 연결 .....	067
(3) 외부 공간 중거리 : 연장된 땅으로서의 표면 .....	069
(4) 내부 공간 중거리 : 빛의 반전에 의한 표면의 확장 .....	070

(5) 내부 공간 근거리 : 물질성을 통한 외부와의 연결 .....	073
(6) 소결 : 단위의 전환을 통해 환경과 동기화(同期化)되는 표면 .....	074
<b>4.2. 이미지의 물질화에 의한 표면-환경의 관계 : 라콜라 뮐루즈 .....</b>	<b>077</b>
4.2.1. 표면 인식 단위의 설정 .....	077
(1) 기본 단위의 설정 : 나뭇잎 이미지 .....	077
(2) 기본 단위의 물질화 : 폴리카보네이트 패널 .....	081
(3) 기본 단위의 결합 및 구축화 : 철골 구조체와 콘크리트 벽면 .....	082
(4) 소결 .....	085
4.2.2. 변화하는 표면에 의한 주변 환경과의 관계 분석 .....	086
(1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성 .....	086
(2) 외부 공간 중거리(주간) : 물질화에 의한 주변과의 시각적 연결 .....	087
(3) 외부 공간 중거리(해질녘) : 물질화를 통한 용도의 표현 .....	088
(4) 외부 공간 중거리(야간) : 이미지를 통한 건물의 물질성 표현 .....	090
(5) 내부 공간 중거리 : 물질화에 의한 내외부 공간의 시각적 연결 .....	092
(6) 소결 : 개체성을 바탕으로 분절된 환경을 결합하는 표면 .....	094
<b>4.3. 동시적 이미지화-물질화를 통한 표면-환경의 관계 :</b>	
<b>프라다 아오야마 에피센터 .....</b>	<b>096</b>
4.3.1. 표면 인식 단위의 형성 .....	096
(1) 표면 형성의 기본 단위 : 마름모 유리 패널 .....	096
(2) 기본 단위를 결합하는 요소 : 입면 구조체 .....	099
(3) 결합 요소의 변형 : 중앙 구조체와 슬래브 .....	100
(4) 소결 .....	102
4.3.2. 변화하는 표면에 의한 주변 환경과의 관계 분석 .....	103
(1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성 .....	103
(2) 외부 공간 원거리(주간) : 표면 단위로 변환되는 주변 환경 .....	106
(3) 외부 공간 원거리(야간) : 전체성을 강조하는 매끄러운 표면 .....	107
(4) 외부 공간 중거리 1 : 제품의 물질성을 드러내는 얇은 표면 .....	108
(5) 외부 공간 중거리 2 : 표면을 통한 내부 공간의 평면화 .....	109
(6) 내부 공간 중거리 : 표면을 통한 외부 환경의 제품화 .....	110
(7) 외부 공간 근거리 : 이미지화하여 내부를 영사하는 유리 표면 .....	112
(8) 내부 공간 근거리 : 내외부 환경이 병치되어 나타나는 표면 .....	113
(9) 소결 : 사라짐과 드러남을 통해 변형된 환경이 지각되는 표면 .....	114
<b>4.4. 소결 : 실제적 환경과 관계하는 ‘통합적’ 표면 논의 .....</b>	<b>117</b>



5장 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면에서 나타나는 환경과의 통합성 .....	119
5.1. 집중의 통합성 : 요소의 병치를 통한 표면-환경의 통합 .....	120
5.2. 소멸의 통합성 : 중성적 표면을 통한 환경과의 통합 .....	124
5.3. 소결 : 환경과의 다층적 통합이 일어나는 표면 .....	128
6장 결론 .....	129
참 고 문 헌 .....	131
ABSTRACT .....	135

## 그림 목차

[그림 2-1] 고트프리트 쟈퍼, 원시 오두막 .....	006
[그림 2-2] 제임스 쿡, 뉴질랜드인의 타투우(Tattoo) .....	007
[그림 2-3] 찰스 무어, 피아짜 디 이탈리아 (Piazza D'Italia) .....	008
[그림 2-4] 찰스 무어, 피아짜 디 이탈리아, 배치도 .....	009
[그림 2-5] 알브레히트 뒤러, Perspective Machine .....	010
[그림 2-6] 르 코르뷔지에의 전면 유리벽 스케치 .....	011
[그림 2-7] 타다오 안도, 키도사키 주택의 창과 천장 슬릿 배치 .....	012
[그림 2-8] 타다오 안도, 물의 교회에서의 정면성 .....	012
[그림 2-9] 존 포슨, St.Moritz 교회, 제단을 바라본 정면 .....	013
[그림 2-10] 두 계의 접면에서 작용하는 인터페이스 .....	015
[그림 2-11] 그래픽화된 사용자 인터페이스와 입력장치 .....	016
[그림 2-12] 장 누벨, 카르티에 재단의 독립된 성질의 유리면과 주변과의 관계 .....	018
[그림 2-13] 아그네스 마르틴, Flower in the Winds, 1963. ....	020
[그림 2-14] 아그네스 마르틴, Flower in the Winds, 확대 .....	020
[그림 2-15] 도요 이토, 바람의 탑, 주변 건물에 대응하는 낮의 표면 .....	021
[그림 2-16] 도요 이토, 바람의 탑, 바람과 소리의 변화에 따라 변화하는 밤의 표면 ...	021
[그림 3-1] 8000만년 전 발스 지역 상상도 .....	026
[그림 3-2] 콘크리트 구조체에 부착된 편마암 석재의 배치 .....	026
[그림 3-3] 바닥면과 같은 위계로 처리된 물의 높이 .....	027
[그림 3-4] 발스 욕장, 외부 공간에서 바라본 모습 .....	027
[그림 3-5] 카트리나 프리츠, hahn/Cock .....	029
[그림 3-6] 노팅엄 컨템포러리, 주변과의 연결 .....	030
[그림 3-7] 노팅엄 컨템포러리, 외부에서 바라본 표면 .....	030
[그림 3-8] 노팅엄 컨템포러리, 입면 상세 .....	031
[그림 3-9] 안도 히로시게, 오하시아타케의 소나기 .....	034
[그림 3-10] 히로시게 미술관, 외부 공간에서 바라본 모습 .....	034
[그림 3-11] 히로시게 미술관, 내부 공간 .....	035
[그림 3-12] 히로시게 미술관, 내부 공간에서 바라본 외부 환경 .....	035
[그림 3-13] 장 누벨, Tour Sans Fin .....	037
[그림 3-14] 장 누벨, Tour Sans Fin, 입면 스터디 .....	038
[그림 3-15] 도요 이토, 벚꽃놀이 스케치 .....	039
[그림 3-16] 센다이 미디어테크, 스터디 모형 .....	040
[그림 3-17] 센다이 미디어테크, 평면도(7층) .....	040
[그림 3-18] 센다이 미디어테크, 이중외피 구조 .....	041
[그림 3-19] 해석된 환경에 의해 생성된 표면의 변화 양상 .....	043

[그림 3-20] 클로드 모네, 루앙 성당 - 아침 나절의 정문, 1883. ....	044
[그림 3-21] 도널드 저드, Chinatti Foundation, 1982-1986. ....	045
[그림 3-22] 리콜라 허브센터, 흙 블록의 성형 및 제작 ....	047
[그림 3-23] 리콜라 허브센터, 흙 블록 시공 과정 중의 재성형 ....	048
[그림 3-24] 리콜라 허브센터, 평면 ....	048
[그림 3-25] 리콜라 허브센터, 외부에서 바라본 모습 ....	048
[그림 3-26] Tavole House, 외부에서 본 모습 ....	050
[그림 3-27] Tavole House, 입면 모서리 상세 ....	050
[그림 3-28] Tavole House, 구조 모형 ....	051
[그림 3-29] 라우펜의 리콜라 창고, 먼 거리에서 바라본 모습 ....	051
[그림 3-30] 라우펜의 리콜라 창고 : 단열벽과 나무 구조체, 시멘트 패널 상세 ....	051
[그림 3-31] 라우펜의 리콜라 창고, 가까이에서 바라본 모습 ....	052
[그림 3-32] SUVA 빌딩, 구 석조 건물과 하얀 가로 띠가 추가된 유리 파사드의 배치 ....	054
[그림 3-33] SUVA 빌딩, 유리 파사드에 부착된 기업 사명(社名) ....	054
[그림 3-34] Eberswalde 도서관, 먼 거리에서 바라본 모습 ....	055
[그림 3-35] Eberswalde 도서관, 스테디모형 ....	055
[그림 3-36] Eberswalde 도서관, 평면도 ....	055
[그림 3-37] Eberswalde 도서관, 입면 패널에 흡수된 실크 스크린 이미지 ....	056
[그림 3-38] 물질-이미지 사이에서 단속적으로 변하는 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면 ....	056
[그림 4-1] 대지 근처의 석재 헛간 ....	059
[그림 4-2] 돌망태의 돌 크기에 따른 시각적 효과 ....	060
[그림 4-3] 돌망태 결합 디테일 ....	060
[그림 4-4] 도미누스 와이너리 서측 입면에서의 돌 사용 분포 ....	061
[그림 4-5] 콘크리트/철골 접합 상세 ....	096
[그림 4-6] 사용된 유리의 위치에 따른 시각 효과 ....	064
[그림 4-7] 2층 평면도 : 입면 벽에 의해 파편화된 모습으로 형성된 평면 격자 체계 ..	065
[그림 4-8] 도미누스 와이너리를 둘러싼 주변 환경 ....	066
[그림 4-9] 원거리에서 바라본 도미누스 와이너리와 비더 산, 포도밭 ....	068
[그림 4-10] 쌓여 있는 석재와 막(幕)으로 지각되는 철망 ....	069
[그림 4-11] 철망 경계에서의 결합 방식 ....	070
[그림 4-12] 콘크리트 바닥면과 건물 벽체 주위에 설치된 자갈 ....	070
[그림 4-13] 건물 중앙 홀에서 바라본 반전된 표면 ....	071
[그림 4-14] 투과된 빛을 받아들이는 유리, 바닥면, 철제 메쉬 천장 ....	072
[그림 4-15] 유리 벽면에 대칭의 이미지로 나타나는 외부 환경 ....	072
[그림 4-16] 근거리에서 바라본 돌망태 표면 ....	073
[그림 4-17] 입면 스테디 1 ....	078
[그림 4-18] 입면 스테디 2 ....	078
[그림 4-19] 입면 스테디 3 ....	078
[그림 4-20] 칼 블로스펠드, Umbel Achillea ....	079
[그림 4-21] 리콜라 뮐루즈 공장에 최종 사용된 이미지 ....	079

[그림 4-22] 나뭇잎 이미지의 반복을 통해 형성된 가로/세로 격자 체계 .....	080
[그림 4-23] 폴리카보네이트 패널 .....	081
[그림 4-24] 철골 수직/수평재의 접속 상세 .....	082
[그림 4-25] 리콜라 뮐루즈 공장 평면도에서 나타난 철골 부재의 배치 .....	083
[그림 4-26] 리콜라 공장 측면의 콘크리트 벽체 .....	084
[그림 4-27] 물과의 접촉으로 반사되는 성질을 나타내는 콘크리트 벽체 .....	084
[그림 4-28] 리콜라 뮐루즈 공장을 둘러싼 주변 환경 .....	086
[그림 4-29] 주간에 바라본 리콜라 뮐루즈 공장 표면 .....	087
[그림 4-30] 해질녘의 리콜라 뮐루즈 공장 표면 .....	089
[그림 4-31] 야간의 리콜라 뮐루즈 공장 표면 .....	090
[그림 4-32] 내부 공간에서 바라본 건물 표면 .....	092
[그림 4-33] 공장 내부 공간 근거리에서 바라본 표면과 선반의 대칭적인 모습 .....	093
[그림 4-34] 입면 전개도 : 평판 유리 패널의 분포 .....	098
[그림 4-35] 마감 두께가 달리 표현된 격자 프레임 .....	099
[그림 4-36] 프레임의 두께 차이에 따른 내부/외부 공간에서 달리 나타나는 격자 .....	100
[그림 4-37] 초기 스케치 안에서 나타나는 구조들간의 관계 .....	101
[그림 4-38] 한 몸체로 나타나는 수직 코어, 슬래브, 튜브 .....	101
[그림 4-39] 유리-프레임-슬래브 접속 상세 .....	102
[그림 4-40] 프라다 아오야마를 둘러싼 주변 환경 .....	103
[그림 4-41] 안드레아스 거스키, Parda 1, 1996. ....	105
[그림 4-42] 날개 포장된 프라다 제품 .....	105
[그림 4-43] 날개 포장 개념의 테이블 계획 스케치 .....	105
[그림 4-44] 테이블 목업 모형 .....	105
[그림 4-45] 환경의 작게 축소된 모습과 본래 크기의 모습이 함께 드러나는 표면 .....	106
[그림 4-46] 밤에 바라본 프라다 아오야마 북서측 표면 .....	108
[그림 4-47] 내부 공간 상품을 포장하는 볼록 유리 패널 .....	109
[그림 4-48] 남동측 유리 표면에서 나타난 매장 내부 공간과 주변의 중첩 .....	110
[그림 4-49] 내부 공간에서 주변 환경을 개별 포장하는 표면 유리 패널 .....	111
[그림 4-50] 가까이에서 바라본 오목 유리 패널 .....	112
[그림 4-51] 내부 공간의 거울 패널과 유리 패널의 병치 .....	113
[그림 4-52] 유리의 굴곡에 따른 표면 지각의 변화 .....	114
[그림 4-52] 단속적 표면을 통한 실제 환경과의 연결 .....	118
 [그림 5-1] 테이트 브리튼, 로툰다 .....	121
[그림 5-2] 테이트 브리튼, 로툰다 .....	121
[그림 5-3] 부르더 클라우드 채플, 단면 스케치 .....	122
[그림 5-4] 부르더 클라우드 채플, 외부 풍경 .....	123
[그림 5-5] 부르더 클라우드 채플, 외부 입면 .....	123
[그림 5-6] 부르더 클라우드 채플, 내부 입면 .....	123
[그림 5-7] 루체른 센터, 배치도 .....	126
[그림 5-8] 루체른 센터, 비물질화되어 지각되는 표면 .....	126

[그림 5-9] 토즈 오모테산도, 구조 다이어그램 .....	127
[그림 5-10] 토즈 오모테산도, 평면화되어 지각되는 표면 .....	127
[그림 5-11] 토즈 오모테산도, 외부 입면 .....	127

## 표 목 차

[표 3-1] 도미누스 와이너리의 표면 형성과 주변 환경과의 관계 .....	076
[표 3-2] 리콜라 밀루즈 공장의 표면 형성과 주변 환경과의 관계 .....	095
[표 3-3] 프라다 아오야마의 표면 형성과 주변 환경과의 관계 .....	116

# 1. 서론

## 1.1. 연구의 배경과 목적

## 1.2. 연구의 대상과 방법

### 1.1. 연구의 배경과 목적

본 연구는 건축 표면이 외부를 향해 자신을 드러내는 표현의 장으로서 가지는 의미를 넘어, 주변 환경에 반응하며 그것과 관계하고 통합되는 면으로서의 가능성을 모색하는 것을 그 목적으로 한다. 근대 이후 건축 표면은 건축가의 심상을 표출하는 막으로서 인지되어 왔다. 이 때 표면은 그 의미가 하나로 고정되어 그것을 주변으로 투사하는 매체로서 기능한다. 그러므로 각각의 건축 표면이 표현하는 모습은 다양하지만, 그것은 건축가의 특정 주제에 대한 해석에 불과하기에 고정된 의미를 가진다. 이러한 건축물 표면이 집적되어 나타난 도시의 모습은 이형(異形)적으로 나타난다. 표면은 환경과 관계하기보단, 환경을 잠식해 나간다.

그러나 건축물, 그리고 그것의 표면은 현실의 생활공간에서 성립하는 물체이다. 그것은 공연장의 무대 위, 또는 미술관의 액자 또는 좌대 위에서 성립하는 예술이 아니다. 표면은 고정된 의미를 일방향적으로 전달하는 물체가 아닌, 그것들 둘러싸고 있는 것들과 반응하고 관계하는 물체가 되어야 한다. 그러므로 건축물의 표면은 매일매일 변화하는 현실의 삶, 그 주변을 살아가는 사람들의 일상을 받아들일 때 가장 큰 가치를 지니게 된다고 볼 수 있다.

건축가 헤어초크 & 드 뫼롱의 건축 표면에서 그 가능성을 모색해 볼 수 있다.

그들은 건축물의 표면을 구성함에 있어 자신들의 흔적을 지운다. 그들은 표면의 주제를 자신들이 아닌 건물을 둘러싼 주변에서 발견한다. 그것은 표면이 특정 주제에 대한 건축가의 특정한 관점을 나타내지 않도록 한다. 완성된 표면은 건축가의 심상에서 도출된 결과물이 아니기에 독립된, 개체적 특징을 보이며, 다양한 모습으로 지각될 가능성을 내포한다. 변화하는 표면은 수시로 변화하는 환경에 대응하는 수단이 된다.

그러므로 본 논문은 헤어초크 & 드 뫼롱의 표면이 구성되는 방법을 정리하고 그것이 주변 환경과 관계 맺는 양상을 살펴본다. 이를 통해 건축 표면이 실제 환경과 맺는 관계의 한 단면을 확인할 수 있을 것이다.



## 1.2. 연구의 대상과 방법

### 1.2.1. 연구의 대상

본 연구는 기존의 건축 표면 논의가 가지는 한계를 통해 새로운 표면이 가지는 성격을 규명하고, 새롭게 논의된 표면이 실재하는 주변의 환경과 관계하는 양상을 살펴본다. 따라서 기존의 표면 논의에 대한 분석, 그것에 대한 하나의 대안을 제시하는 건축가의 표면 구성 방법이 하나의 대상이 되며, 그것이 적용된 작품 분석을 통해 표면이 실재하는 환경과 관계 맺는 양상을 살피는 것이 또 하나의 대상이 된다.

분석의 대상이 되는 건축가의 작품은 재료의 물성, 또는 이미지를 바탕으로 그것을 관람하는 사람의 지각적 경험에 많은 관심을 두고 있는 헤어초크 & 드 뢰롱의 건축을 선정하였다.

### 1.2.2. 연구의 방법

이 연구는 크게 다섯 단계의 과정을 거친다.

2장에서는 근대 이후 건축가들의 건축물 표면에 대한 관점을 살펴보고 그 한계를 조명한다. 그리고 이에 대한 대안으로서의 표면을 인터페이스라는 개념을 토대로 살핀다. 이를 통해 건축물 표면이 표현의 중심에 서게 된 것, 변화/반응하는 속성을 가지는 것에 대해 논의한다.

3장에서는 현대 건축가들이 다루는 표면의 특징을 인터페이스의 개념을 통해 살펴본다. 물질성과 비물질성 사이에서 다루어지는 현대 건축 표면 논의에서 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면이 가지는 특징을 발견한다. 미니멀 표면과 주변 환경으로부터 도출되는 표면으로 특징지어지는 그들의 표면이 이미지와 물질의 사이를 오가며 변화함을 밝힌다.

4장에서는 3장에서 밝힌 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면의 특징을 바탕으로 실제 사례를 분석함으로써 헤어초크 & 드 뢰롱의 변화하는 표면이 그것과 둘러싸인 환경과 관계하는 양상을 밝힌다. 선정된 표면 기본 단위에 따라 3가지의 사례를 선정하였다. 사례의 분석은 크게 두 부분으로 나누어 첫 단계에서는 표면이 구축된 방법을 살펴봄을 통해 그것이 지각되는 다양한 모습이 어떤 과정을 통해 이루어지는지 밝힌다. 두 번째 단계에서는 형성된 동일한 표면이 주변의 변화에 따라 달리 나타나는 모습, 변화되어 나타나는 표면이 둘러싸인 환경과 관계하는 양상을 살핀다. 표면과 환경의 관계는 바라보는 거리, 빛의 양에 따라 나뉘어 분석된다.

5장에서는 4장에서 나타난 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면과 환경의 관계가 나타내는 특성을 건축물 표면이 환경을 구성하는 각 요소와 맺는 관계, 그리고 전체로서의 환경과 표면이 맺는 관계로 나누어 정리한다. 이를 통해 실재하는, 일상의 환경과 긴밀한 관계를 맺는 건축물, 그리고 그것의 표면의 한 가지 측면을 규명한다.

6장에서는 이제껏 한정적으로 논의되어왔던 표면의 새로운 가능성을 환기하며, 이를 통해 현재에도 건물의 표면이 ‘지금’, ‘이곳’으로서의 주변과 관계하여 현실의 삶에 보다 가깝고 풍성한 의미를 전달하는 건축 요소가 될 수 있음을 주장하는 것으로 결론을 맺는다.

## 2. 건축물 표면 해석의 변화

2.1. 건축물 표면에 대한 기존 논의

2.2. 표면 논의의 확장 : 인터페이스로서의 표면

### 2.1. 건축물 표면에 대한 기존 논의

#### 2.1.1. ‘구분하는 벽’에서의 고정된 표상

##### (1) 구분하는 벽

인간은 비와 바람, 더위와 추위 등 변하는 외부의 위협으로부터 보호해주는 은신처로서 집을 지었다고 흔히 논의된다. 그것은 주변과 구분된 별도의 세계이다. 그러한 내부 공간을 구성하는 방법의 근원은 여러 논쟁이 따르지만 고트프리트 켄퍼(Gottfried Semper)의 원시 오두막에 기반한 건축의 4요소를 생각해 볼 수 있다. 그는 건축의 원시 오두막에서 그가 발견한 건축의 4가지 요소를 제시한다. 그는 4요소 중 외부의 위협으로부터 내부를 보호하기 위한 요소들을 3가지로 나누어 설명하는데, 그것은 다져진 바닥(Mound), 지붕(Roof), 간막이벽(Enclosure)이다.<sup>1)</sup> 바닥을 고르게 한 후 건물의 하중을 담당하는 간막이벽을 설치하고, 지붕을 덮어 집이 완성된다는 것이다.

---

1) 본문에서 간막이 벽이란 단어는 원어로는 Die Wand, 영어로는 Enclosure이란 단어가 사용된다. 이는 흙이나 석재 등을 쌓아 만든 육중한 내력벽이 아닌 스크린 같은 간막이벽을 의미한다.

젬퍼의 캐리비안 오두막을 삽화를 보면 바닥을 고르게 다진 결과물로서의 기단, 구조체를 엮어 만든 지붕, 그리고 그와 유사한 두께의 재료를 사용하여 건물의 하중을 담당하는 기둥, 기둥들 사이에 얇은 설치된 가림막으로서의 면을 볼 수 있다. 이들 중 기둥 사이의 장막을 자세히 살펴보면 그것은 기둥에 비해 매우 얇은 소재로, 간격이 일정하지 않게 대각선으로 엮여 만들어졌음을 알 수 있다. 성기게 만들어진 장막은 다시 기둥에 묶여 건물에 설치된다. 평면도에서 장막은 원형 기둥 사이에 설치되는 것으로 나타나는데, 몇몇 기둥 사이에선 장막이 설치되지 않는 것이 확인된다. 이를 통해 장막은 건물의 하중을 담당하지 않는 얇은 막임을 여기서 확인할 수 있다. 젬퍼에게 있어서 벽체(간막이벽)는 무게를 담당하는 구조체와 그것에 걸린 장막의 조합으로 보인다. 이는 벽체의 가장 기본적인 역할이 공간을 분할하고 구분하는 것으로 받아들일 수 있다.<sup>2)</sup>

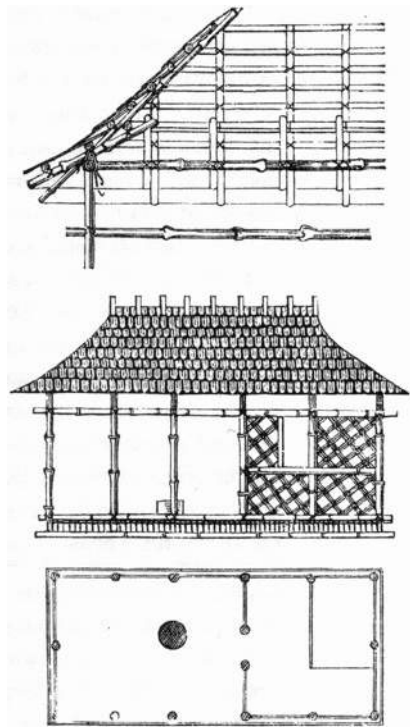


그림 2-1 고트프리트 젬퍼, 원시 오두막

이러한 논의를 통해 건축물의 벽체는 하나의 공간에서 외부와 내부, 둘을 만들어내는 막으로서 인지되어 왔다는 것을 알 수 있다. 이것은 내부 공간과 외부 환경이 이분법적으로 이해되는 출발점이 되었고 내부 공간과 외부 공간을 나누는 표면은 명확한 경계를 제공함과 동시에 두 공간 중 어느 한 곳에 부속된 모습으로 나타난다. 부속된 표면은 자체의 성질이 소거되고 그것의 상위 단위인 공간을 표현하는 요소로서 기능하게 된다.

2) 이와 별개로 석재 또는 벽돌을 쌓아 만든 견고한 벽체를 생각할 수 있다. 이러한 벽체에 대해 젬퍼는 다져진 바닥을 만드는 데 사용되었던 기술이 벽의 영역으로 확장되어 적용된 것 뿐이라고 판단한다. 이 경우에도 벽은 본래의 역할인 공간 분할의 요소로서 받아들여진다. Gottfried Semper, *The four elements of Architecture*, Cambridge University Press, 1989. pp.102-110

## (2) 표면에서의 고정된 표상

젬퍼가 주장한 건축의 4가지 요소 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 화로(Hearth)이다. 화로는 사람의 몸을 따뜻하게 하고 음식을 데울 수 있는 열기를 제공함과 동시에 사람간의 모임을 형성하며 종교, 질서를 낳는 신성한 중심의 역할을 한다. 이러한 중심을 감싸는, 구조체와 가림막으로 구성된 간막이벽은 매듭짓기와 땅기 등을 통해 카펫이 장식된 것과 같은 방식으로 만들어진다. 이는 건축물 표면이 그것을 구성하는 물질 뿐만 아니라 비물질적인 주제 또한 표현해 내는 장이 될 수 있음을 시사한다. 그것은 마치 피부에 형상을 추가하여, 사람의 보다 내밀한 실재를 표현(또는 내밀한 실재로 표현되길 바라는)하는 문신의 사회적 기능과 연관지어 생각해 볼 수 있다.<sup>3)</sup> 문신의 비유를 통해 기존 표면 논의에서 다루어져 온 표현의 한 방법을 살펴볼 수 있다.



그림 2-2 제임스 쿡, 뉴질랜드인의 타토우 (Tattoo)

<그림 2-2> 는 제임스 쿡 선장이 항해 중 만난 뉴질랜드인의 문신(Tattoo)을 설명하는 삽화이다. 아모코 염료로 채색된 얼굴은 얼굴 전체를 거의 덮고 있다. 검은색 염료가 칠해지지 않은 곳에 문양이 생겨나며, 그것은 나선의 형상을 취하고 있다. 모든 사람의 얼굴에 그려진 문신은 좌우가 일치하도록 그려진다. 문신은 기존에 완성된 문양의 끝선을 잇는 방법으로 계속해서 그려진다. 연장자의 경우 신체의 거의 모든 부분을 문신이 덮는데, 이로 미루어 보아 문신은 특별한 사건을 형상화한 것으로 이해될 수 있다. 특기할 점은, 어느 누구도 문신도

3) “인류의 가장 큰 열망은 여전히 개인이 지닌 정신의 흔적을 이 지구상에 각인하는 것이다. 미개인들이 얼굴과 몸에 문신을 하는 이유가 이러한 열망에 있었으며 ... 천막이나 오두막집의 장식으로부터 ... 이어지는 인류의 발전 과정에서 이러한 열망은 분명하게 드러난다.”, Owen Jones, 『The Grammar of Ornament』, London, 1856, pp.13-14. (데이빗 레더베로우, 모셴 모스타파비, 송하엽, 최원준 역, 『표면으로 읽는 건축』, 동녘, 2012. P.121에서 재인용)

같은 형상으로 그려지지 않는다는 점이다.<sup>4)</sup> 얼굴과 문신의 관계에서 주도적인 입장을 취하는 것은 문신이다. 얼굴은 문신을 뒷받침하는 배경이다. 얼굴은 개인에게 이미 주어진 것이지만, 문신은 새로이 새겨 넣어진 것이다. 그것은 개인의 내면에서 도출된 형태이며 본래의 자신이 아닌, 아직 나타나지 않은 ‘다른 대상으로서의 자신’이 되려하는 목적으로 그려진다. 건축물의 표면을 사람의 얼굴로, 건축물이 표상하는 대상을 문신으로 대응하여 생각해 볼 수 있다. 이러한 표면에서 나타난 표상의 주제는 비물질적인 것으로서, 대개 건물이 서 있는 ‘이 곳’이 아닌 ‘저 멀리’에 존재하는 것에 대한 표상이다. 그것은 시민들을 일깨우는 윤리적/계몽적 표면이었고, 시대의 정신을 표현하는 표면이 되었다. 이러한 표면은 이후 세대인 르 코르뷔지에 건축 표면에서의 청결함, 대량 생산의 표상 등의 이미지에서도 나타나며<sup>5)</sup> 미스 반 데 로에 건축 표면에서의 구축을 형상화한 장식(tectonic ornamentation)에서도 나타나고, 로버트 벤투리를 비롯한 포스트모던 건축의 기호적, 유희적 이미지의 건축 표면과도 연결된다.

이러한 표상적 표면에 관한 예시로서 찰스 무어의 피아짜 디 이탈리아를 들 수 있다. 뉴올리언스 의 블록 중 한 곳에 위치한 광장은 전체적으로 치우친 동심원의 구성을 취한다. 동심원의 남쪽으로는 상점들이 위치하며, 상점들 사이로 뚫린 보도의 축을 따라 광장이 구성되어 있다.<sup>6)</sup> 상점 사이의 보도는 광장의 주 축



그림 2-3 찰스 무어, 피아짜 디 이탈리아(Piazza D'Italia)

4) John Hawkesworth, 『an Account of the Voyages』, Lyrasis Members and Sloan Foundation, 1773. VOL3, pp.452-453.

5) “건축이란 볼륨을 빛 아래에 숙련되고 정확하고 장엄하게 모으는 작업이므로, 건축가의 과업은 볼륨을 감싸고 있는 표면에 생기를 불어넣는 것이다. ... 우리는 청결함과 주거 조건으로서의 적합성, 현장 조직에서의 대량 생산 의식, 의도에서의 원대함과 전체에서의 차분함이 정신을 기쁘게 하고 새로운 매력이 발산되는 가로를 필요로 한다.”, 르 코르뷔지에, 이관석 역, 『건축을 향하여』, 동녘, 2012. pp.57-59.

6) 현재 재개발된 피아짜 디 이탈리아는 기존 상점가들이 위치한 곳에 주차장이 설치되어 있고, 광장 뒤편으로 상점이 재배치되어 광장의 주 파사드가 상점에 면해있지 않다. 본 논문에서는 찰스 무어의 초기 설계안을 기준으로 서술된다.

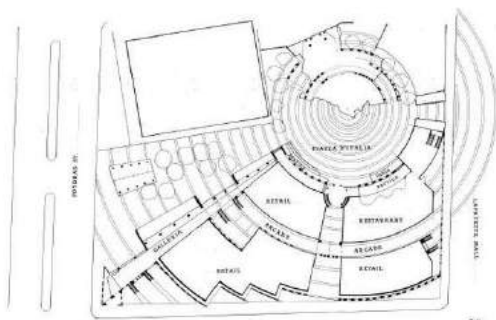


그림 2-4 찰스 무어, 피아짜 디 이탈리아, 배치도

(軸)이 된다. 광장은 뉴올리언스의 이탈리아계 미국인들에게 헌정된 광장이다. 그에 따라 흔히 이탈리아에서 발견될 법한 이미지들을 콜라주 형식으로 배치하여 광장은 꾸며진다. 열주, 아치, 종탑 등은 분수 주위를 반원형으로 둘러싸도록 배치되며, 매우 밝은 색들로 채색된다. 이로써 각 요소들은 본래의 모습이 아

닌 복제한 사물임이 의도적으로 표현된다. 요소들은 전면과 측면이 다른 색으로 채색되며, 측면의 일부는 잘려나간 모습으로 표현된다. 모방된 사물은 불완전한 모습을 띤다. 이런 키치(Kitch)한 건축 표면을 통해 건축가는 광장이 위치한 장소를 실제 이탈리아의 광장이 옮겨온 것처럼 만드는 것이 아니라 '저 멀리'에 존재하는 것을 모방하는 표면을 만들어낸 것이다.

위와 같은 관점으로 생성된 건축 표면은 건축가 개인의 심상이 표현된 것이라 할 수 있다. 이 때, 건축물의 표면은 캔버스처럼 작가가 자유롭게 그려나가는 면으로서 받아들여진다. 건축가의 내면적 구상을 통해 만들어진 표면은 그 모습이 미리 결정된 상태에서 제작되며, 결과물로서의 표면 또한 그 모습이 몇 가지의 고정된 모습으로 나타나게 된다. 외부로 향해 투사하는 표면의 이미지는 그러므로 그 모습을 올바르게 바라보도록 하는 특정한 상황을 전제하게 된다.

## 2.1.2. 바라보는 곳이 지정된 표면

건축물의 표면에 관한 논의에선 그것을 바라보는 관람자가 전제된다. 관람자가 처한 상황에 따라 표면은 그 형상이 달리 나타나기 때문에 표면을 바라보는 관람자 또한 건축물의 표면과 마찬가지로 주의깊게 고려되어야 한다. 그것은 건축가가 관람자가 표면을 바라보는 위치를 산정하는 작업 등으로 이어졌다.

오토 바그너(Otto Wagner)는 건축물 계획에 있어 그것을 구성하는 요소들의 배치를 가장 중요한 것으로 상정했다. 요소의 구성에 있어서 그는 원근에 의한

전체적인 조망을 기초로 하는데, 그것은 건물의 전체적인 윤곽에서부터 조그마한 장식까지 모든 요소가 한 지점(Single vantage point)에서 적절하게 드러나는 것을 뜻한다. 이 한 지점은 건축물을 가장 빈번하게, 가장 쉽게 바라볼 수 있는 곳으로 설정된다. 동시에 그는 시각적 불확실성에 의한 불안감이나 불편함을 막기 위해서 시각이 집중되는 하나의 점을 두어야 함을 주장했다<sup>7)</sup>.

한 곳에서 바라본 장면, 그리고 한 점을 기준하여 나머지 사물들을 계획하는 것은 투시도법과 유사하다. 알브레히트 뒤러는 투시도법에 근거한 그림을 그리는 과정, 그것에 사용되는 장치를 자신의 그림에 표현하였는데, 여기에서 여성 모델과 그를 그리고 있는 남성 화가 사이에는 체 모양의 격자 프레임이 세워져 있다. 격자 프레임은 건너편의 상을 나누는 역할을 함과 동시에 그 테두리로 인해 그림이 그려지는 영역을 한정한다. 남성의 눈 바로 앞에는 송곳 모양의 물체가 세워져 있다. 송곳 모양의 물체는 화가의 도화지 위 가운데에 놓여 있는데, 이 물체는 화가의 눈을 기준으로 격자 프레임 위에서 하나의 기준점을 만들게 된다. 이 기준점과 격자선을 기준으로 하나의 체계가 생겨나고, 화가는 기준을 따라 화폭에 상을 옮겨 담게 되는 것이다. 그러나 뒤러의 그림에서 그림이 그려지는 도화지는 격자 틀과 직각을 이루며 위치하는데, 이는 모델을 바라보는 화가의 시선과 그림을 바라보는 화가의 시선 사이에 괴리가 있음을 표현한다. 투시도적 표현은 그것을 제작할 당시부터 왜곡되는 것이다. 그러므로 투시도적 표현은 작

가가 임의적으로 설정한 영역, 그리고 그것을 바라보는 하나의 시점을 가정하기 때문에 설정된 지점 이외의 공간에서 대상을 바라보게 될 경우 작가에 의해 기획된 상이 왜곡되어 나타나게 된다.



그림 2-5 알브레히트 뒤러, Perspective Machine 1525.

이렇듯 투시도법을 통한 건축요소의 구성으로 건축물의 외양을 결정했던 바그너와 달리 르 코르뷔지에는 흰 벽, 가로로 긴 창을 사용하여 건축물 표면의 요소를 최소화하고 그것의 조형적인 의미가 전달되도록 했다.<sup>8)</sup> 하얀 벽은 건물의

7) Otto Wagner, Wolfgang Herrmann 역, 『Modern Architecture』, The Getty Center for the History of Art and the Humanities, 1988, pp.82-87.

8) “우리의 눈은 빛 속에서 형태를 보기 위해 만들어졌다. 기본적 형태들은 명확하게 인식할



양감을 드러냄과 동시에 영역을 한정하는 역할을 한다. 영역을 한정시킴으로 벽체는 관람자의 시선을 차폐하는 역할, 특정 장면을 보이기 위한 프레임의 역할을 한다. 창문은 바깥을 바라보는 창구로 표현되고, 창살은 장면을 담는 틀로서 기능한다. 르 코르뷔지에의 스케치 <그림 2-6>에서 보면 건물 내부 공간은 선으로 환원된 벽체와 의자, 테이블, 조그만 카펫으로 표현되는데 창문 건너편의 자연은 매우 자세하게 표현되었다. 사람은 창문 가까이에서 바깥을 바라보는데, 르 코르뷔지에는 외부 공간의 풍경을 투시도법에 따른 듯 그려낸다<sup>9)</sup>. 내부 공간의 벽체는 보여주하고자 하는 면(창문)의 테두리로서, 내부공간의 가구들은 ‘안쪽’을 표현하는 수단으로서만 의미를 가지며 이는 특정한 장면(외부의 풍경)을 연출하기 위해 기획되었다고 볼 수 있다. 베아트릭스 콜로미나는 이러한 르 코르뷔제의 건축을 카메라에 비유한다. 그의 건축은 이동하는 카메라에 의해 찍힌 장면

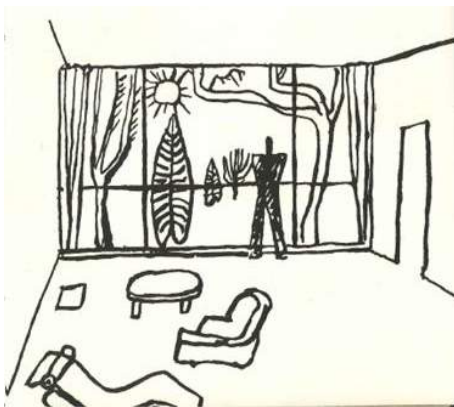


그림 2-6 르 코르뷔지에의 전면 유리벽 스케치

들의 연속으로 해석되는데, 이는 르 코르뷔지에게 있어 환경은 구체적이고 실질적인 것으로써 인식된다기보다는 추상화된, 프레임에 갇힌 평면적인 시각 이미지로서 여겨지기 때문이었다.<sup>10)</sup> 그에게는 구체적으로 표현하고자 하는 명확한 상(像)이 건축 이전에 자리잡고 있었다. 그의 건축은 단순한 형태의 요소들을 채택하고 그것들의 의미가 몇 가지로 압축됨으로서 건축가가 미리 구상한 이미지를 표현되는 장치로 해석된다.

기획된 이미지는 이후 다른 건축가들에게서도 나타나는데, 그 중 타다오 안도

수 있기 때문에 가장 아름답다. ... 볼륨은 표면으로 싸여 있다. 볼륨을 지시하고 생성시키는 선들에 의해 분할된 면은 볼륨의 개체성을 강조한다. ... 현대적 건물에서 야기되는 커다란 문제점들은 기하학에서 그 해법을 찾아야 한다.”, 르 코르뷔지에, 『건축을 향하여』, 이관석 역, 도서출판 동녘, 2012.

9) 아주 가까운 거리의 나무, 중간 거리의 나무, 먼 거리의 나무를 순차적으로 표현하고, 이것은 하나의 소실점으로 이어진다.

10) Beatriz Colomina, 『Privacy and Publicity : Modern Architecture as a Mass Media』, The MIT Press, 1996, pp. 283-355.

는 위의 두 건축가들과 사뭇 다른 접근을 보인다. 그는 사람과 자연을 잇는 건축을 목표로 활동을 전개한다. 그는 자연과 함께한다는 기존의 이상적 생활은 실제 삶이 일어나는 현재의 세계와 큰 괴리를 보이며 그러므로 이제는 자연의 의미를 다르게 해석해야 한다고 주장하는데, 그가 여기에서 제시한 해결책은 건축을 통해 추상화된 자연과 사람이 마주하는 것이었다.<sup>11)</sup> 그가 만들어내는 육중한 콘크리트 벽면은 바깥세상과 건축 내부의 공간을 분리시키는 요소이자 빛, 그리고 바람으로 추상화된 자연을 담아내는 스크린으로서 역할을 한다. 벽과 벽 사이, 벽과 슬래브 사이에 갈라진 틈을 통해 빛은 무표정하고 변하지 않는 거대한 콘크리트 면에 드리워지고, 빛은 그 위에서의 미묘한 변화를 통해 관람자에게 인식된다. 이곳에서 사람과 자연은 서로를 마주하며 불안한 관계(tension)를 가진다. 건축물을 통해 나타나는 추상화된 자연은 건축가에 의해 그 속성이 간추려진 자연이며 그것이 인지되는 바탕면은 외부로의 시선을 차단하고 그 곳으로 시선을 집중시킨다. 그것은 특정한 공간에 진입하기 전까지는 사람이 바라보지 못하도록 벽 등에 의해 막혀 있다. 특정한 지점에서만 인지될 수 있는 기획된 이미지로서 그것은 나타난다. 르 코르뷔지에의 외부 환경으로 뻗어나가는 시선이 아닌 건축물 내부로 향하는 시선을 타다오 안도는 택하였지만 특정 지점에 서서 건축가가 의도한 모습을 바라보도록 한다는 점에 있어서는 유사함을 보인다.



그림 2-7 타다오 안도, 키도사키 주택의 창과 천장 슬릿 배치



그림 2-8 타다오 안도, 물의 교회에서의 정면성

건축가에 의해 기획된 장면의 연출은 이처럼 주변에 대한 건축가의 취사선택 및 차단을 기본으로 한다. 최소의(Minimum) 건축을 표방하는 존 포슨의 경우도 위와 같은 선상에서 논의될 수 있다.<sup>12)</sup> 그는 ‘좋은 디자인은 최소한의 디자인을

11) Tadao Ando, “The Colors of Light”, 『Space Design』, 1989.9, p.36

하는 것이다' 라는 디터 램스(Dieter Rams)를 인용하면서 자신의 건축은 중요하지 않은 것을 생략하고, 중요한 것을 강조하는 것이라 말한다. 그에게 있어 요소의 선택과 집중은 근원으로 회귀하는 작업이다.<sup>13)</sup> 중요한 것만이 남겨진 공간은 삶을 영위하는 데 있어 가장 적합한 환경을 제공한다.<sup>14)</sup> 그의 건축에선 많은 경우 건물의 구조를 나타내는 요소와 공간 안에서의 활동을 지시하는 사물만이 남겨지고 나머지는 하얀 벽으로 그 모습이 소거되어 바라보는 장면을 한정하는 틀



그림 2-9 존 포슨, St.Moritz 교회, 제단을 바라본 정면

의 역할로서만 기능한다. 그러나 이것은 특정한 사용자의 삶의 방식을 지칭하는 것이 아닌, 건축가에 의해 구성된 삶의 방식을 의미한다. 그것에 입각해 요소들이 제거된 공간들 또한 건축가에 의해 연출된, 이미지적인 공간이 된다. 그의 건축에서 거주자가 결여되어 표현되는 것이 이를 반증한다. 벽은 남겨진 사물에 시선을 집중시키는 요소로 사용되며, 주변의 시야는 벽에 의해 차단된다.

특정한 지점에서의 투시도적 장면 연출은 특정한 상황을 전제한 건축가의 기획을 바탕으로 만들어진다. 그것은 소거를 통한 주변과의 분리, 추상화라는 개념 하에서만 가능하다. 이는 역으로, 설정된 상황 이외에서는 그것의 장면적 효과가 무효함을 의미하기도 한다.

12) 그는 사실 자신의 건축을 미니멀 건축이라 부르지 않고 '미니멈(Minimum)' 건축이라 부른다. 기본 모듈의 반복을 통한 다양한 사물의 의미 도출에 초점이 맞춰진 미니멀 아트, 미니멀 건축과는 다르게 그는 요소의 소거를 통한 '최소한의 건축'을 표방한다.

13) John Pawson, 『Minimum』, Phaidon, 1996. pp.7-21.

14) John Pawson, "The Simple Expression of Complex Thought", El Croquis 127, 2005. p.7

### 2.1.3. 소결 : ‘기획된 정면성’ 으로서의 기존 표면 논의

앞서 논의된 건축 표면은 ‘회화적’이다. 벽, 천장, 창틀 등과 같은 건축 요소들은 기획된 장면 외의 것을 한정하는 프레임의 역할을 하며, 바라보는 장면은 소거 또는 추상화의 과정을 거쳐 주변이 아닌 다른 대상에 대한 표상의 역할을 한다. 벽체의 안과 밖에서 일어나는 구체적인 생활에 대한 표현으로서 표면이 나타나는 것 보다는, 관념적인 대상이 전면에 나타났다고 볼 수 있다.<sup>15)</sup> 그것은 틀지어지고 연출된 장면이기에 특정한 환경, 특정한 위치에서만 표면의 효과가 발휘된다. 표면은 독립적으로 작동하는 표면이라기보다 기획된 장면에 종속된 요소로서 나타난다. 아오키 준은 표면에 대하여 몸과 옷의 비유는 이에 대한 시사점을 던진다.

‘우리가 스킨(표면)에 대해서 생각할 때 옷과 몸의 관계로 보면 쉽지 않을까? 예전 스킨(표면)과 내면의 관계가 아닌, 옷과 몸이 합쳐진 것이 건축이라고 생각한다. 그렇게 보면 몸을 완전히 무시하고 옷만 예쁘게 만드는 것은 의미가 없다. 입어서 예쁘지 않거나 입지 않은 것이 예쁘다면 무슨 의미가 있겠나. 옷을 예쁘게 만드는 것이 아니라, 그 옷을 입은 몸이 예쁘게 보이도록 만들어야 하는 것이다.’<sup>16)</sup>

여기에서 옷은 몸과 분리해서 생각 할 수 없는 사물이다. 옷은 추상화된 몸을 대상으로 제작되지 않으며, 그것 자체의 예술적 가치를 위해 생산되지도 않는다. 옷은 그것을 입는 구체적 대상으로서의 사용자를 표현하는 물체로 만들어진단다. 그러나 동시에 옷은 몸의 형상을 그대로 모사한, 몸에 종속된 제2의 피부로 바라볼 순 없다. 옷은 피부의 조직 체계와 달리 씨실과 날실의 얽힘이라는 자체적인 규칙을 바탕으로 구성되고, 그것의 형상은 그 규칙을 기반으로 하여 완성되기 때문이다.

건축의 표면이 ‘지금’, ‘여기’를 나타내기 위해선 그것과 관계하는 주변을 표현함과 동시에 표면 자체의 독자적인 체계가 유지되어야 한다. 그것은 기존의 기획된, 정면성을 전제한 표면 논의와는 다른 각도로 논의되어야 함을 암시한다.

15) 香山壽夫, 『建築意匠講義』, 도서출판 국제, 1998. pp.150-157 참조.

16) SPACE 479, Now in Japan, Neo Geometry and Decoration, 2007,10. pp.75-77.

## 2.2. 표면 논의의 확장 : 인터페이스로서의 표면

### 2.2.1. 인터페이스의 개념

건축물의 외벽은 외부의 위협으로부터 안전한 내부 공간을 만들기 위한 건축 요소 이상의 의미를 우리에게 전달한다. 그것은 두 공간을 분리시키는 것이 아닌 관계 맺도록 하는 요소로서 인지되기도 하며, 더 나아가 건축 외적인 요인들과도 관계 맺을 수 있도록 하는 장치가 되기도 한다. 표면은 인터페이스라는 개념을 통해 여러 건축가들에 의해 여러 방향으로 실험되고 있다.

인터페이스란 2개의 다른 세계가 만나는 곳에서 생겨나는 면을 지칭하는 화학 용어이다. 계면(界面)으로도 번역되는 인터페이스는 그 의미가 파생되어 사람과 도구, 사람과 공간 간 관계에서의 교점으로도 쓰이게 되었다. 인터페이스는 독립된 두 세계의 연결과 관계맺음을 대리하는 면임과 동시에 주변의 변화에 따라 자신의 상태를 변화시켜나가는 활성화된 면의 의미로

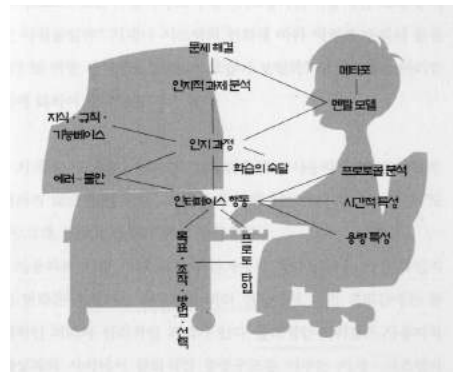


그림 2-10 두 개의 접면에서 작용하는 인터페이스

사용되고 있다. 이는 가상 세계와 실재하는 현실이 연결되어 나타나는 컴퓨터 과학에서 가장 많이 사용된다. 여기서 인터페이스는 사람과 컴퓨터라는 독립된 계 사이를 관계하는 면으로 해석할 수 있다. 모니터 등으로 대표되는 출력장치와 키보드-마우스로 대표되는 입력장치는 사용자와 기계로서의 컴퓨터 사이에 놓인 인터페이스라 할 수 있다. 이 때, 인터페이스는 두 세계 모두로부터 구별되어 있으며, 고유한 체계를 형성한다.

개인과 컴퓨터와의 관계는 PC의 등장을 통해 본격적으로 이루어졌으며 그 중 1984년에 등장한 매킨토시는 사용자-인터페이스의 개념을 정립한 사례라 볼 수 있다. 이를 바탕으로 건축에서의 인터페이스 개념에 대한 실마리를 얻고자 한다. 이 때의 인터페이스 설계 개념은 (1) 현실 세계로부터의 메타포 도입, (2) 화면에



그림 2-11 그래픽화된 사용자 인터페이스와  
입력 장치

표시된 내용과 프린터로 출력된 내용이 동일할 것, (3) 실제 세계에서와 같이 조작에 대한 적절한 피드백이 반드시 있을 것, (4) 피드백은 사용자의 언어에 기반할 것, (5) 명령어 방식이 아닌 메뉴 방식의 도입, (6) 일관성 있는 메뉴 체계, (7) 사용자가 수동적 위치가 아닌 능동적 위치를 차지하여 조작하도록 할 것, (8) 모니터로 출력된 모습은 가능한 한

변함없고, 친근하게 보여야 한다는 것이었다. 이를 바탕으로 인터페이스의 개념을 정리 해보자면 첫째 관계하는 세계와 비슷한 형상을 가지고(1), 둘째 사용자의 세계와 끊임없이 관계하여야 하며(3,4,7.), 셋째 그와 동시에 독립적이고 변하지 않는 내재적 체계를 유지하여야 한다는 것(2,5,6,8)이다.<sup>17)</sup>

그렇다면 건축에서의 인터페이스 개념은 어떻게 받아들여져야 할까? 물리적 실체를 갖는 건축은 주변 환경의 일부가 됨과 동시에 그것을 나타내는 수단이 된다. 건축가 비엘 아레츠(Wiel Arets)는 건축을 중립적인 대상으로 바라본다. 그것은 주변과 관계함에 따라 의미를 획득해 나간다고 말하며,<sup>18)</sup> 그러므로 건축은 대상과의 직접적 관계를 매개하는 역할을 해온 과거의 모습과 달리 비물질적이고 이미지적인 현재의 환경에<sup>19)</sup> 대응하는 인터페이스로서의 모습을 가지기 위해 한 발 더 나아가야 한다고 주장한다. 그는 앞서의 인터페이스 개념과 비슷한 관점으로 현대의 건축을 바라본다. 현대의 건축을 독자적 성격과 체계를 가지는 대상으로, 그리고 그것이 주변과의 관계를 통해 의미가 획득된다고 보는 것이다.

건축의 주변과 관계하는 계면은 그것의 ‘표면’이라 할 수 있고, 그러므로 건축

17) 카이호 히로유키 외 2인, 박영목 외 1인 역, 『인터페이스란 무엇인가』, 지호, 1998. p. 151

18) “It(Architecture) can only become part of the world by entering into marriage with its surrounding. Therefore architecture is not only untainted but violent.”, Wiel Artes, 『An Alabaster Skin』, 010 Publishers, 1991.

19) 그는 근대 시기의 기계적 생산 기술을 건축이 받아들였던 것처럼 오늘날의 건축은 곳곳에서 일어나고 있는 시뮬레이션 기술들을 받아들여야 한다고 주장한다. 그것은 정보의 처리와 전송에 기반한, 물질에 바탕을 두지 않는 기술을 뜻한다, Wiel Arets, 같은 책.

의 표면을 앞서 설명한 인터페이스 개념으로 바라볼 수 있다. 이후에는 인터페이스 개념을 통해 해석한 건축물의 표면이 기존의 표면을 논의해왔던 자세와 비교하여 어떤 차이를 보이는지 살펴보려 한다.

### 2.2.2. 건축-인터페이스 : 개체로서의 표면

현대 건축에서의 표면은 이전의 표면 논의와는 달리 그것이 소속된 공간을 설명하는 것 이상의 의미를 가지는 것으로 보인다. 도요 이토는 지금의 시기가 기계 사회에서 정보/컴퓨터 사회로 진행하였음을 시사하면서 그에 따라 나타나는 현상을 자동차에 빗대어 설명한다.<sup>20)</sup> 근대 시기의 자동차들은 그것들이 가진 기계적 특징이 외관에 드러났다. 전조등은 독립적인 요소로 부착되고 바뀌는 그것이 회전하는 형상에 맞춰 바디에 적용되었으며, 자동차의 문, 엔진의 배기를 위한 그릴은 바디에 명확한 선을 그어 제작함으로써 그것들 각각의 기능을 강조하였고, 프로펠러 샤프트는 바디 밑에 위치하여 동력이 전달되는 방식을 밖으로 드러냈다. 그러나 현재의 자동차들은 더욱 많은 기능들이 추가되었음에도 불구하고 그것들 각각의 기능은 숨겨진다. 각각의 부품들이 가지고 있던 기계적인 성질들은 매끄러운 표면에 통합됨으로써, 외피로 드러나는 자동차를 설명하는 하나의 성질이 된다. 이 때 자동차의 표면은 단순히 부품들을 감싸는 보조 장치로서의 피막이 아니다. 오히려 표면은 안쪽에 위치한 부품들의 성질을 흡수하여 자신의 것으로 만든다. 표면에 의해 그것은 새로운 물체로 인식된다.

현대 건축에서의 표면 또한 비슷한 성질로서 바라볼 수 있다. 건축가 장 누벨은 현대의 건축이 프로그램된 이미지로서 나타나고 있음을 말하는데, 그는 건축물을 이쪽과 저쪽으로 나뉜 공간간의 관계가 아닌 면으로서의 빛-물질-이미지로 나타나는 인터페이스적 관계로 논의하여야 함을 주장한다.<sup>21)</sup> 이것은 면에서 나

20) Toyo Ito, "architecture in a Simulated City" in : Tom Avermaete 외 4인 편, 『Architectural Positions : Architecture, Modernity and the Public Sphere』, SUN Publishers, 2009.

21) 그는 이미지에 의해 이미 공과 사, 안과 밖의 관계는 전복되었다고 보고, 그러므로 이미지가 자체가 그것을 대면하고 있는 사물들과의 관계에 있어 전면에 나서야 함을 주장한다. 여기서의 이미지는 사물의 몇 가지 특징만을 남기고 환원된 기호로서의 이미지가 아닌 상 그 자체를 의미한다., Jean Nouvel, "Architecture and the Virtual World" in : Tom Avermaete 외 4인 편, 『Architectural Positions : Architecture, Modernity and the Public Sphere』, SUN Publishers, 2009.



그림 2-12 장 누벨, 카르티에 재단의 독립된  
성질의 유리면과 주변과의 관계

타나는 회화적 이미지를 통한 건축  
가의 표현을 강조하는 것이 아니다.  
그것은 건축물의 표면이 건물을 구  
성하는 종속적인 요소에서 벗어나  
건물의 정체성을 결정하는 요소로  
취급되어야 한다는 것이다. 파리에  
그가 설계한 카르티에 재단 건물은  
도시 정원과 작품 전시를 주 용도로  
하여 시민에게 개방된 건물이다. 건  
물은 실제 건물의 크기보다 더 큰

크기의 유리 막이 철제 프레임과 함께 앞뒤로 설치되어 있다. 철제 프레임은 수  
평 방향 부재가 부각되도록 구성되어 커다란 유리막이 수평재들에 의해 지탱되  
고 있는 것으로 표현된다. 얇은 수직 방향 부재를 프레임에 적용함으로써 유리  
막의 경계는 열어져 주변의 모습과 섞이게 된다. 유리막에서는 안쪽 건물의 유  
리 입면, 건물 건너편의 상, 반사되어 나타나는 건물 주위의 나무들 등이 중첩되  
어 나타나고 이로 인해 건물의 실제 모습은 중첩된 상에 의해 가려진다.<sup>22)</sup> 이곳  
의 표면은 이쪽과 저쪽, 안과 바깥을 나누는 막으로서 기능하지 않는다. 표면은  
오히려 그것을 둘러싼 공간들을 뒤섞어 표현함으로써 그것이 가지고 있는 ‘막힌  
벽’의 성격을 지운다. 거대한 유리막에 반사되고 투영된 상을 중첩시켜 표현함으  
로써 표면에 의해 건물의 모습은 새로이 나타난다. 건물은 유리막과 실제 건물,  
대지 내의 나무들의 집합체가 아닌 그것들의 성질이 흡수되어 새로이 구성된,  
단일한 표면으로서 관람자에게 인식된다.

표면은 공간을 나누는 건축요소로서만 기능하지 않고, 한걸음 더 나아가 그것  
이 건물의 모습을 새로이 나타내는 요소가 된다. 이는 표면이 독립적인 면의 성  
질을 유지하는 것을 전제한다. 그러나 건물의 모습이 나타내는 표면은 그것을  
둘러싼 주변의 것들과 동떨어진 것이 아니다. 표면은 건물 주변의 요소들이 집  
합하는 장으로서, 총체적인 성격을 가진다.

22) 그는 유리에 대하여 단순히 투과하는 투명한 막으로 보지 않는다. 그는 오히려 그것이  
반사, 굴절을 통해 표현해내는 미묘한 차이들(nuance)에 대한 관심을 말하면서 2차원의  
유리면이 표현해내는 상들을 통해 기존 건축의 투시도적인 장면 연출에 대한 하나의 대안  
을 얻을 수 있다고 주장한다. Jean Nouvel, *El Croquis*, 65/66, pp.31-34



### 2.2.3. 건축-인터페이스 : 반응하는 표면

건축물의 표면이 독립된 성격을 띠고 건축물 전면에 나타난다 하더라도 그것이 주변과 동떨어진 것이라면, 그것은 건축가의 기획에 입각한 회화적인 면에 지나지 않게 된다. 인터페이스로서의 건축 표면은 사회의 도덕적, 교훈적 가치를 표상하거나 건축가 개인의 미학을 표현하는 곳으로서가 아닌 ‘지금’, ‘이곳’의 대상과 반응하는 표면으로서 다루어진다.

‘지금’, 그리고 ‘이곳’에 있는 대상들은 시간의 흐름에 따라, 또는 그것과 관계하는 위치에 따라 그 모습이 수시로 변한다. 그리고 수시로 바뀌는 주변은 그것이 반영되어 나타나는 표면 또한 그 성질이 변화해야 함을 암시한다. 로잘린드 크라우스는 그녀의 에세이 ‘The Grid, The /Cloud/, and the Detail’에서 아그네스 마르틴의 작품에 대한 분석을 인용하며 그것을 바라보는 세 가지 다른 시점에 따라 대상이 달리 보이게 됨을 설명한다. 마르틴의 작품 ‘Flowers in the Wind’는 캔버스 칠해진 분홍 바탕에 균등한 간격으로 수평선이 그어져 있고, 수평선 사이의 수직선들은 위아래로 엇갈려 그어진다. 작품을 매우 가까이에서 바라볼 때 그것은 캔버스의 질감, 엇갈린 수직선들과 선이 뭉친 수직선의 끝점 등 디테일을 통한 즉물적 성질이 드러나는 한편 조금 뒤로 물러나게 될 경우 명확하게 그어져 있던 선들은 그 모습이 변화하여 흐려지고 부드러워진다. 표면의 즉물적 성질은 변화하여 비물질적인 환영(illusion)의 모습을 띠게 된다. 다시 조금 더 물러나서 그것을 바라보게 될 때 안개처럼 비물질적으로 보였던 작품은 불투명한 면의 형상을 취하게 된다. 캔버스는 벽의 일부로 인지된다.<sup>23)</sup>

이렇듯 관람자와 작품 간의 거리에 따라 작품의 형상은 바뀌어 나타난다. 이는 3 가지 상황에 맞추어 제작된 별개의 3 가지의 상이 아니다. 오히려 이는 작가와 관람자 사이에 놓인 그리드가 계속해서 바뀌는 관람자의 위치에 따라 반응하여 모습을 달리 나타낸 것이다. 그리드는 그 자체가 지닌 내재적 성질에 의하여 변화하는 것이다. 반복적이고 규칙적인 그리드가 작품의 주된 요소로 채택되어 작가 또는 관람자의 선행성이 작품에서 배제되는 점에 있어서도 작가와 관람자 사이에 놓인 그리드는 그 둘과 구별된 요소임을 알 수 있다. 동시에 그리드는

---

23) Rosalind Krauss, “The Grid, The /Cloud/, and the Detail”, in : Detlef Mertins, 『In the Presence of Mies』, Princeton Architectural Press, 1994. pp. 133-147.

그것을 둘러싼 작가, 또는 관람자의 변화에 반응하는 요소이기도 하다.

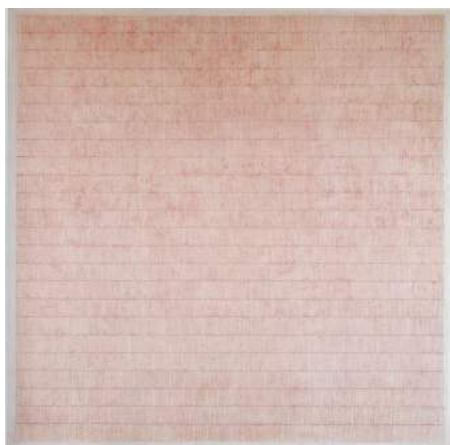


그림 2-13 아그네스 마르틴, Flower in the Winds, 1963

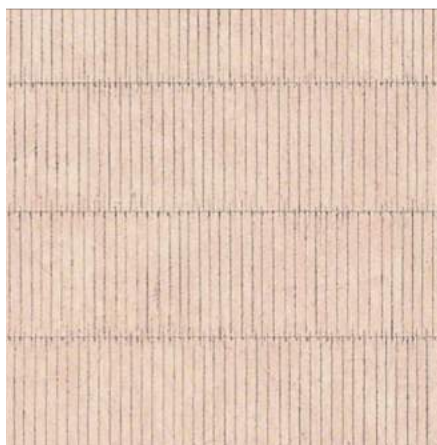


그림 2-14 아그네스 마르틴, Flower in the Winds, 확대

여기에서 관람자가 위치한 상황에 따라 달리 해석되는 그리드는 ‘아득한 옛날’, 또는 ‘먼 저쪽’에 대한 동경으로서의 이미지가 아니다. 관람자가 딛고 서 있는 곳과 즉물적으로 관계하는 이미지이다. 그림은 마주하고 있는 주변을 긍정하며, 주변에 변화에 대응하여 그 모습을 달리 나타낸다.

도요 이토가 요코하마에 설계한 바람의 탑은 요코하마 버스 터미널 정비사업의 일환으로, 오래된 물 집수정의 모습을 바꾸는 프로젝트였다. 이토는 직육면체 모양의 집수정 주변에 아크릴 거울을 달아 반사도를 극대화하고 직육면체 주위로 타공된 알루미늄 패널을 부착하였다. 타원의 기둥 모양으로 재탄생한 집수정은 그 밑의 상가의 공기조화 장치의 역할을 겸하였다. 9m x 6m의 타원형 평면을 가진 기둥으로 완성된 탑의 입면에는 12개의 띠 모양 조명이 1280개의 소형 전구와 함께 설치되고, 지면 쪽에는 30개의 상향식 조명 장치가 자리하였다. 탑은 낮의 경우 알루미늄에 의한 원통의 형상이 두드러져 주변의 고층 건물들과 조화를 이룬다. 건물들의 모습이 희미해져 나타나는 밤에는 탑의 조명들이 켜져 낮과는 상이한 모습을 보이게 된다. 구조물을 감싸고 있는 알루미늄 패널은 금속의 성질을 잃고 띠 모양 조명을 가볍게 감싸는 막으로 인식된다. 집수정이자 공조 장치 역할을 하는 내부의 사각기둥 탑은 겉면에 부착된 거울에 의해 그 모습이 사라진다. 탑은 원형 철제 구조물에 의해 가볍게 걸린 천이 주변의 공기를

여과하는 장치로 보인다. 조명과 함께 설치된 센서들은 탑 주변 바람의 방향과 소리를 감지하여 탑 겉면의 모습이 달리 보이도록 한다. 아그네스 마르틴이 그녀의 작품에서 사용했던 그리드의 역할을 이곳에선 알루미늄 패널과 조명 장치가 대신한다. 주변의 변화에 따라 다르게 나타나는 탑의 모습은 미리 상정하여 기획된 이미지가 아니며 주변의 변화에 따라, 구조체에 내재한 성질을 바탕으로 하여 만들어진 결과물이다.



그림 2-15 도요 이토,  
바람의 탑, 주변  
건물에 대응하는  
낮의 표면

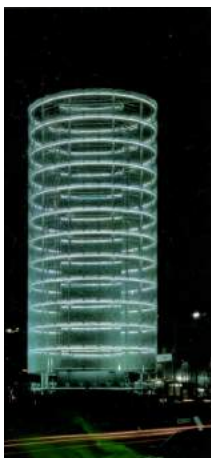


그림 2-16 도요 이토, 바람의 탑, 바람과 소리의 변화에 따라  
변화하는 밤의 표면

독립성을 가진 표면은 건물의 성격을 새로이 드러내는 막이 된다. 그러나 계속하여 변화하는 주변과 달리 그것을 담아낸 표면의 모습이 고정적이라면 그것은 주변을 모사한, 건축가의 미학적 표현이 될 뿐이다. 표면이 정적인 이미지가 아닌 변화하는 인터페이스로서의 성격을 가질 때 ‘관계하는 장치’로서의 표면은 그 의미를 더할 것이다.

#### 2.2.4. 소결 : 관계하는 매체로서의 건축 표면 논의

인터페이스로서의 표면 논의는 기존의 표면에 대한 인식에서 한 걸음 더 나아가 건축물의 경계면이 관람자와 건물의 관계를 결정짓는 역할을 수행함을 역설한다. 이 때 표면은 단순히 건물 내부를 들여다보는 투명한 막으로서 작동하지 않는다. 오히려 그것은 다른 것들로부터 종속되어 전체의 일부를 구성하는 물질로서 아니라, 독립적인 물질이자 인지 가능한 건축 요소로서 나타난다. 주변의 사물과 구분되어 독립적인 물체로 인지되는 표면은 건물 그리고 그 주변의 환경을 구성하는 요소들이 집합하는 총체적인 장이 된다. 이러한 독립적 표면으로서의 성격, 그리고 그것의 변화로 인해 나타나는 표면의 성격은 의해 건물은 관람자에게 새로이 지각된다. 또한 표면은 그것의 내재적인 규칙에 입각하여 그 모습을 그 정체성이 지각된다. 환경은 정적인 개념이 아닌, 위치와 시간 등에 따라 그 모습이 항상 바뀌는 동적인 것이기에 건축물의 인터페이스로서의 표면 또한 환경에 변화에 따라 달리 나타나게 되는 것이다. 표면은 독립적이면서, 주변에 반응한다.

### 3. 현대 건축의 표면 논의와 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면 구성

- 3.1. 현대 건축 표면에서 나타나는  
인터페이스적 특성
- 3.2. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면  
구성

#### 3.1. 현대 건축 표면에서 나타나는 인터페이스적 특성

앞 장에서 다른 인터페이스적 표면 논의를 현재 활발히 활동하는 건축가들의 작품에 도입하여 그것의 특성을 규명하려 한다. 건축물은 그것을 설계하는 건축가의 주변에 대한 해석으로부터 만들어진다. 그러므로 만들어진 건축물 표면이 나타내는 특성, 그리고 그것이 그 모습을 달리하는 양상을 파악하기 위해선 건축가가 주변 환경에 대하여 취하는 입장 또한 함께 다루어져야 한다.

건축물이 만들어진 땅 주변은 물리적 실체를 갖는 사물들로 채워져 있다. 사물들은 물질적인 특징 그 자체만으로도 환경을 구성하지만, 문화, 또는 역사 등의 비 물리적 특징 또한 물질을 바탕으로 환경에 표출되어 나타난다. 물질은 건축물 뿐만 아니라 주변 환경의 특징을 다루는 데 있어서도 필수적인 요소이다. 그

러므로 건축물 표면이 주변의 변화에 따라 그 모습을 달리하는 표면의 인터페이스적 특성은 그것의 공간, 형태, 또는 그것의 구성과 배치 등으로 단순화하여 추상적으로 논의되기보다는 실제 그것을 구성하는, 공통 분모로서의 물질을 바탕으로 논의가 가능하다.

환경에 대한 건축가들의 입장은 다양하다. 그것을 바탕으로 계획된 건축물, 그리고 그것을 구성하는 물질들 또한 매우 다양한 모습으로 적용된다. 그것은 크게 물질 자체가 표현해내는 특징을 바탕으로 하여 그것을 집적시켜 건축물 표면을 구성해내는 방법, 그리고 반사와 왜곡의 특징을 통해 주변의 환경을 건축물 위에 직접 투영하는 방법으로 표면을 구성하는 방법으로 나누어 볼 수 있다.<sup>24)</sup> 그러므로 본 절에서는 건축물과 환경간의 관계, 그로 따라 건축물이 환경의 변화 속에서 모습을 달리 나타내는 양상을 두 축으로 나누어 그 선 상에 다섯 건축가를 놓아 살펴보려 한다.

### 3.1.1. 페터 Zumthor : 물질의 조합에 따라 변화하는 ‘분위기’ 를 통한 표면의 형성

페터 Zumthor는 분위기를 구축하는 건축가로 널리 알려져 있다. 그에게 있어 분위기는 재료와 재료의 결합 방식에서부터 건축물 전체에 대한 시각 방식까지 전 방위에 걸쳐 영향을 끼친다. 그에게 있어 분위기는 과거에 대한 기억에서부터 촉발된다.<sup>25)</sup> 그는 과거에 대한 기억, 또는 경험은 장면화(場面化)되어 이미지의 형태로 저장된다고 본다. 장면화된 이미지는 그것을 둘러싼 물체와 연관된다. 그러므로 그의 ‘분위기’는 물체로부터 촉발된다.<sup>26)</sup> 그러나 물체 자체는 분위기를

24) David Leatherbarrow는 물질 자체의 표현적 특성(Expressive Materiality)에 기반한 건축물-환경간의 관계를 ‘퇴적(Sedimentation)’의 건축으로, 주변의 직접적 투영으로 인해 생겨나는 건축물-환경의 관계를 ‘녹아드는(Saturation)’건축으로 설정하여 건축과 환경간의 관계를 크게 두 측면으로 나눈다., David Leatherbarrow, “Atmospheric Conditions”, in Henriette Steiner/Maximilian Sternberg, 『Phenomenologies of the City』, Routledge, 2015. p.76.

25) “무엇이 나를 감동시켰을까? 내 분위기, 내 감정, 앉아있는 동안 내 안에 가득했던 기대감. ... 사람은 사물과 소통한다. 건축가로서 내가 다루는 대상은 언제나 사물이다. 내 열정의 대상이다.” 페터 Zumthor, 장택수 역, 『분위기』, 나무생각, 2013. p.17.

내포하지 않는다. 분위기는 개인의 감각을 통해 촉발된 감정적 반응을 통해 완성된다. 물체가 가지는 형태, 또는 물질적 성질 자체와 함께 관찰자의 감정적인 반응이 결합됨으로 분위기는 형성되는 것이다. 분위기는 장면을 바라보는 개인마다 다른 모습으로 나타남을 알 수 있다.

이처럼 개인마다 달리 형성되는 구체적인 장면에 대한 ‘분위기’를 새로운 건축물에 다시 주입하기 위하여 페터 쉰토르는 장면화되어 저장된 기억, 분위기를 보편적인 형태로 바꾸는 작업을 수행한다.<sup>27)</sup> 이는 분위기가 보편화되어가는 과정으로도 해석할 수 있다. 그러므로 그가 건축물을 구성하는 물질을 다루는 방식은 새롭게 개발된 재료, 이전까지 존재하지 않았던 가공 방식을 사용하는 것이 아닌 우리에게 친숙한 재료 가공 방식, ‘어디에선가 본 듯한’ 물질을 내보이는 것이다. 과거로부터 내려온 지식에 기반을 둔 재료의 가공 방식, 여기에 더하여 건축가의 재료에 대한 의미 부여 행위를 통해 재료의 본질이 표현되는 것이다.<sup>28)</sup> 이를 통해 페터 쉰토르의 건축은 재료의 물질적 성질을 강하게 드러내게 된다.

세부 요소로서의 물질은 자체의 성질이 강하게 드러나면서 동시에 전체 건물의 규칙에 따르는 일부가 되어 나머지 요소들과 결합한다. 물질은 그 자체로 개별성이 유지됨과 동시에 전체로서의 건물이 단일하고 완성된 모습을 취하도록 하는 역할을 한다. 주변의 변화는 건물을 구성하는 물질 자체를 변화시키며, 변화하여 나타나는 물질들의 조합을 통해 ‘분위기’는 재구성된다. 그러므로 건축가는 물질과 물질이 만나는 모서리와 이음부, 교차점에서의 결합 디테일에 집중한다.

26) “무엇이 나를 감동시켰을까? 내 분위기, 내 감정, 앉아있는 동안 내 안에 가득했던 기대감. ... 사람은 사물과 소통한다. 건축가로서 내가 다루는 대상은 언제나 사물이다. 내 열정의 대상이다.” 페터 쉰토르, 장택수 역, 『분위기』, 나무생각, 2013. p.17.

27) “...각기 독특한 장소와 형태를 가진 여러 사물이 만들어내는 그 활기찬 분위기를 어떻게 하면 현실로 부활시킬지를 고심한다. 분명한 형태가 떠오르지는 않지만 생각할수록 ‘어디서 본 적이 있다’는 느낌이 드는 때가 있다.”. 페터 쉰토르, 장택수 역, 『건축을 생각하다』, 나무생각, 2013. p.8.

28) 그는 물질이 나타내는 성질이 재료를 가공할 때의 자세에서 비롯된다고 생각한다. 물질은 그것 자체로의 성질이 존재하지 않으며, 따라서 물성 또한 재료가 다루어지는 방식을 제외하고 이해될 수 없는 것이다. 이는 ‘화강암 벽을 보았을 때 우리를 압도하는 것은 물질 자체라기보다는 그것을 건설하고 마무리한 작업자의 손길로부터 비롯된다’라는 아돌프 로스의 말과 연관지어 이해될 수 있다.

페터 Zumthor가 설계한 테름 발스(Therme Vals)는 발스 계곡에 위치한 목욕시설이다. 그는 새로 들어설 발스 욕장이 오래 전부터 발스 계곡에 있었던 것처럼 자리하길 원했다. <그림 3-1>는 페터 Zumthor가 오랜 기간 본인의 스튜디오에 걸어 놓은 광고 사진이다. 그것은 현재 지역에서 발견되는 물질과 풍경을 바탕으로 8000만년 전의 발스 계곡을 상상하며 제작된 사진이다. 이는 과거로의 회귀를 의미하는 사진이 아니다. 현재의 모습을 통해 과거의 모습을 환기하고, 그것과 현재가 긴밀하게 연결되어 있다는 것을 의미하는 사진이다. 현재의 물질을 통해 환기된 ‘분위기’가 이미지의 모습으로 사진에 나타난 것이다. 실제 건물 계획에 있어서도 페터 Zumthor는 위의 사진과 비슷한 자세를 취한다. 현재의 발스 계곡에서 나타나는 분위기에 기반하여 건축물을 계획하는 것이다. 단순한 박스 형태의 건물은 발스 계곡의 돌산에 삽입되었다. 언덕에 삽입된 직육면체 건물의 형상은 건물의 표면이 지층을 절삭하여 만든 것으로 지각하도록 한다.



그림 3-1 8000만년 전 발스 지역 상상도

건물은 복합 철근 콘크리트를 구조로 택한다. 육면체의 콘크리트 건물은 15개의 단위 블록으로 구성된다. 단위 블록 또한 육면체의 형상을 유지하며, 주변의 다른 블록들과 조금씩 이격되어 배치된다. 이러한 불규칙적인 단위 공간의 배치는 블록들 사이의 천창(이음매)을 통해 가시적으로 보이게 된다. 커다란 블록들은 건물 내부 공간을 동굴과 같은 모습으로 만든다. 블록들 사이 천창으로 유입되는 빛은 이를 강조한다.

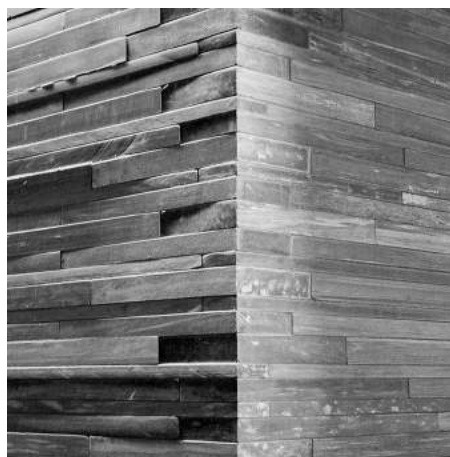


그림 3-2 콘크리트 구조체에 부착된 편마암 석재의 배치

콘크리트의 구조체의 마감재로는 발스 지역에서 흔히 발견되고 채석되는 편마암이 사용되었다. 채석된 편마암은 발스 지역 사람들의 생활에 밀접하게 닿아 있





그림 3-3 바닥면과 같은 위계로 처리된 물의 높이



그림 3-4 발스 욕장, 외부 공간에서 바라본 모습

는 물질로서 사용되는데, 이렇듯 친숙한 재료인 편마암은 가로로 긴 석판으로 건물 표면에 적용되고, 콘크리트 페이스트에 부착되어 구조체의 일부가 된다. 불규칙적인 패턴을 띠며 적용된 편마암 표면은 발스 지역의 채석장에서 발견되는 적층된 편마암 원석과 유사한 형상을 취하게 된다. 원석과 비슷한 형상의 건물 표면은 자연물에 대한 경험과 기억을 상기시키는 역할을 한다. 이는 또한 건축물의 표면이 외부 공간에서 되는 발스 계곡과 나란히 놓여 하나의 모습으로 인식되도록 하는 장치가 된다.

편마암 표면은 물에 접촉되었을 때 그 색상을 달리한다. 그러므로 물과 표면 마감재가 닿는 경계의 처리는 발스 욕장에서 신중하게 처리된다. 물의 높이와 복도 높이는 같게 처리되고, 물이 복도로 유입되는 것을 막기 위해 경계면에선 배수 장치가 숨겨져 배치된다. 물과 편마암 표면은 동등한 요소로 처리되는 것이다. 이를 인해 물은 발스 욕장에서 부드러운, 구름과 같이 변형된 바닥면으로 지각된다. 물의 접촉으로 인한 표면의 변화와 함께, 물과 표면의 위계를 동등하게 처리함으로 물은 건물의 분위기 구축에 있어 일부를 담당하게 된다. 편마암 표면이 외부 공간에서는 발스 계곡과 함께 그것을 표상하는 물체로 사용되었다면, 내부 공간에서 동일한 표면은 건축물이 적층되어 만들어진 동굴과 같은 것으로서 지각되도록 하는 것이다.

발스 욕장은 부분으로서의 물질이 과거에 경험한 감각을 환기하는 건축으로 여

겨진다. 물질성이 강하게 드러나는 재료는 건축물 표면에서 자연의 형상 또는 전통적인 건물 구축 방식에 따라 적용되며, 이를 통해 물질은 전체 건물 단위로까지 연장되어 지각된다. 기존의 형상을 따라 만들어진 건축물은 다시 그것을 둘러싸고 있는 주변 환경과 자연스럽게 연결된다. 표면 주변의 요소에 따라 그것이 환기하는 ‘분위기’는 달라진다. 그러므로 페터 춤토르의 건축 표면을 과거에 경험한 기억으로서의 ‘분위기’와 주변의 환경을 연결하는 인터페이스로서 이해할 수 있다. 그러므로 건축물의 표면은 과거의 기억을 촉발하는 매개체이자 실재하는 사물로서의 물질적 성질을 동시에 나타내는 물체가 되고, 표면과 함께 놓여 나타나는 주변은 실재하는 현실과 기억에 의해 촉발된 과거의 모습이 동시에 지각된다.

### 3.1.2. 카루소 생 존 : 물질을 기반한 ‘현재의’ 물리적 환경에 대응하는 표면

카루소 생 존(Caruso St. John)은 건물의 벽체를 주제로 하여 활발한 건축 활동을 전개하고 있는 건축가이다. 그들은 근대 건축에서 나타나는 구조체와, 그것 사이에서 공간들을 한정하는 용도로 사용된 벽체의 분리된 사용에 맞서 벽체가 구조체이면서 동시에 건축물을 인식하는 수단이 되도록 한다. 그들의 벽체는 투명함을 전제로 하지 않으며, 벽체의 물성을 강하게 드러낸다. 그들은 벽체의 강한 물성을 바탕으로 벽체로 인해 나뉜 두 편의 공간을 의도적으로 분리한다. 물성이 강하게 드러난 벽체를 바탕으로 하여 그들은 표면이 분리된 주변과 직접적으로 대응하도록 한다.<sup>29)</sup>

그들은 건축물 벽체에서 지각되는 직접적인 감정의 촉발을 추구한다. 그들의

---

29) “우리는 항상 내부 공간과 내부 공간을 같다고 여기는 것이 근대 건축의 크나큰 클리셰(Cliché)라 여겨왔습니다. 그러나 대부분의 건물들은 외부 공간과 분리된 내부 공간을 갖는 것이 훨씬 낫습니다. ... 벽체는 내부 환경을 구성하는 주된 요소가 됩니다. 동시에 벽체는 바깥을 향한 하나의 가면이 되는데, 가면으로서의 벽은 투명하기만 한 벽체보다 환경과 훨씬 긴밀하게 관계합니다.”, Pier Vittorio Aureli, “Form and Resistance : A Conversation with Caruso St John”, in 『El Croquis : Caruso St John』, 2013. Vol 166. p.11



그림 3-5 카트리나 프리츠, Hahn/Cock

건축이 추구하는 ‘촉발된 감정’은 물질에 깃든 과거의 기억, 문화, 시대정신 등의 추상적인 것이 아니라, 매일 매일의 삶, 그리고 그 속에서 마주치는 다양한 사물들에게서 나타나는 감정들을 의미한다.<sup>30)</sup> 이러한 즉각적이고 직접적인, 과거에 기반하지 않는 감정의 촉발을 위하여 그들은 벽체 계획 시 주변 환경을 직유적으로 도입한다. 자신들의 건축에서 촉발되기를 원하는 감각을 설명하기 위해 그들은 현대 건축가들, 그

중에서도 카트리나 프리츠(Katrina Fritsch)의 작품을 인용한다. 그녀의 작품은 일상의 삶에서 쉽게 접할 수 있는 물체를 직유적으로 표현한다. 작품의 형상은 구체성을 띠지만 그 형상과 어울리지 않는 한 가지 색상의, 무광 안료가 사용된다. 형태의 구체성은 작품에서 유지되지만 그것의 색이 전복되는 것이다. 그러나 무광의 안료를 통해 작품은 실제의 사물과 다름을 나타내지만 동시에 작품의 재질감(Fabric)을 극대화하여 작품의 실재성을 부여하는 역할을 하기도 한다. 이를 통해 작품은 일상에서 사물(또는 생명체)을 통해 느낀 일상의 감정들을 불러일으키는 장치가 된다. 이러한 일상적 감정을 바탕으로 작품은 그것을 바라보는 관람자와 연결된다. 카트리나 프리츠의 작품과 마찬가지로 카루소 생 존의 건축 또한 그것 주변의 환경, 그 위에서 행해지는 일상에 대한 직유적 표현으로 이해할 수 있다.

그들이 설계한 노팅엄 컨템포러리(Nottingham Contemporary)는 노팅엄 시내 한복판에 세워진 현대 미술관이다. 좁은 도로 건너편에는 레이스(lace) 시장이 자리하고 있다. 주변 상황에 대응하는 벽체를 구성함에 있어 도로, 주변에 위치한 레이스 시장은 주된 참고 요소가 된다.

30) “왜 모든 것들은 컨셉(Concept)으로 회귀하여야 하는가? 왜 우리는 언어의 굴레(직접적 감각과 상충하여 나타나는 내면에서의 이중적 감각)에 속박되어야만 하는가? 그것은 계몽주의자들이 만들어 놓은 탈출구일 뿐이다. 내 건축은 경험하고, 그것 속으로 직접 들어가서, 즉각적으로 느끼는 건축이다.”, Adam Caruso, “The Feeling of Things” in 『A+T Ediciones』 : Issue 13, 1999. pp.48-51.

건물 외벽면의 마감재는 초록색 프리캐스트 콘크리트가 선정되었다. 기제작되어 만들어진 패널들은 벽면 전체에 걸쳐 나타나지만 실제 구조를 담당하는 기둥으로 쓰이지 않는다.<sup>31)</sup> 오목하게 패인 기둥 형상의 콘크리트 패널은 그 표면에 점묘 기법으로 레이스 무늬가 새겨진다. 벽면의 무늬는 실제 생산된 제품의 형상을 바탕으로 제작되었다. 레이스가 패널에 직접 부착된 것처럼, 또는 레이스에 의해 패널이 생성된 것처럼 장식은 실제 사물의 두께를 유지한 채 적용된다.<sup>32)</sup> 기둥과 같은 형상의 외벽면 패널에 새겨진 장식은 마치 고전 건축의 벽기둥에 새겨진 무늬들과도 유사하다. 벽기둥에 위에 새겨진 무늬는 반드시 구조적 표현을 위해 사용되진 않았는데, 이를 레온 바티스타 알베르티(Leon



그림 3-6 노팅엄 컨템포러리, 주변과의 연결

Batista Alberti)의 산탄드레아 만투아 성당 (Basilica Sant'Andrea, Mantua)의 벽기둥, 더 나아가 근대 건축 시기에 세워진 루이스 설리번의 구아란티 빌딩 (Guaranty Building)에서도 발견된다.

레이스 무늬가 새겨진 벽기둥 패널은 기존 건축의 언어를 충실히 따름과 동시에 주변 지역의 특징을 표현한다. 내부 공간과 외부 공간을 벽체는 분절하고, 외부로 향한 벽면은 온전히 외부 환경과만 관계한다. 외부 공간의 경우 콘크리트 패널들을 연결하는 물체로는 금빛으로 도금된 띠 철물이 사용된다. 이는 내측으로 움푹 들어간 벽기둥 패널의 수직성을 강조한다. 초록색 콘크리트 패널은 주변의 자동차 도로와 자전거



그림 3-7 노팅엄 컨템포러리, 외부에서 바라본 표면

31) 오히려, 외벽면의 콘크리트 패널은 건물의 주된 하중을 지탱하는 철골 구조체를 가리는 역할을 수행한다.

32) 이는 앞서 언급한 카트리나 프리츠의 작품과 비슷한 제작 원리이다.



그림 3-8 노팅엄 컨템포러리, 입면 상세

도로를 포장하는 아스팔트와, 금 도금된 띠 철물은 인도와 차도를 구분하는 노란 색 보도경계선과 동등하게 지각된다. 주변 물체들의 색과 선들은 건축가의 적극적 해석 절차 없이 건축물 표면에 바로 적용된 것이다. 조금 더 가까이 접근하여 그것을 바라볼 때, 표면에서는 새겨진 레이스 무늬가 부각되어 나타난다.

수직성을 강조하였던 콘크리트 패널은 이 때 레이스를 둘러싼 배경으로서만 나타난다. 레이스 무늬를 통해 주변의 환경(레이스 시장)을 환기할 수 있게 된다. 내부 공간에서는 외부 공간에서의 콘크리트 패널 벽체의 흔적을 찾아볼 수 없다. 목재 바닥과 흰색 벽체, 그리고 와플 형태의 천장 마감은 외부 공간에서 나타나는 다양한 모습들과 격리된, 균질한 내부 공간을 만들어낸다.<sup>33)</sup>

카루소 생 존의 건축 표면은 그것을 구성하는 물질을 바탕으로 하여 관람자를 감싸고 있는 주변과 관계한다. 그것은 과거의 기억을 되살리는, 또는 미래의 환경을 미리 암시하는 표상적 표면이 아니다. 그들에게 있어 환경은 물질 그 자체로 해석된다.<sup>34)</sup> 표면은 매일매일 마주치는 물질들을, 그리고 그것들로 인해 일상에서 즉각적으로 촉발되던 감정들을 표현한다. 카루소 생 존 건축의 표면은 물질로서 실재하는 주변 환경, 그것 속에서 살아가는 사람들의 ‘현재’를 유희하는 표면이다.<sup>35)</sup> 물질로서의 환경을 건축물 벽면에 도입함에 있어 그들은 그것의 모습을 특별한 재해석 절차 없이 직접적으로 도입하지만, 동시에 그것이 입혀지는 벽체는 기존 건축 행위에서 사용된 구축 원리를 충실히 따른다. 이로 인해 표면

33) 이곳에서 주변 환경은 내부 공간을 구성하는 참조점이 되지 않는다. 내부 공간은 노팅엄과 관계없는, 일반적인 공장이나 창고에서 발견할 수 있는 모습을 본따 구성된다.

34) “... 지역(Vernacular)은 추상적 형태를 통해 존재하지 않는다. 지역은 외양으로서가 아닌 실재함의 측면에서 이해되어야 한다.”, Adam Caruso, 같은 책, 1999. p.49.

35) “제게 있어 건축의 가장 흥미로운 점은 그것은 세계의 일부가 된다는 것입니다. 그것은 (완성됨으로서) 실제적인 현실이 됩니다. ... 이는 건축이 세계에 대해, 그리고 당신이 살고 있는 구체적인 상황에 대해 이해하는 강력한 수단이 된다는 것을 의미하기도 합니다.”, Adam Caruso, “Caruso St John : Almost Everything”, Centre for Fine Arts Lecture, 2011.

은 그 자체로서 강한 물질적 성질을 띠게 된다. 표면은 관람자의 위치에 따라 매우 다양한 모습으로 변화한다. 다양한 모습의 표면은 공통된 특징이 없으며, 그것을 바라볼 때의 주변 환경에 각기 대응한다. 그들의 표면은 ‘현재’ 주변의 물리적 형태 자체에 대응하는, 인터페이스로 작동한다.

### 3.1.3. 쿠마 켄고 : ‘작은 요소’들의 조합을 통해 변화하는 표면

쿠마 켄고는 ‘작은 건축’을 지향하며 건축물 및 그의 표면을 구성하는 건축가이다. ‘작은 건축’은 ‘큰 건축’으로서의 기존 논의, 커다란 체계에 묶여버린 건축에 대한 의심으로부터 출발한다. 이는 모던 건축이 내재한 분절에 대한 개념의 회의이다. 기능에 대한 강조로서 건축 요소들이 분절된 채 체계가 형성되고 체계 안에서 각자의 요소들은 공고화, 경직화되어 다른 요소들과의 관계함을 잃어버린 것이다.<sup>36)</sup> 이는 분절과 절단의 논리이며, 주변 환경과 구별되고 분리되어 나타나는 오브제적 건축물을 만드는 밑바탕이 되었다. 이러한 개념을 바탕으로 탄생한 건축물들로 인해 전체로서의 환경은 각 조각으로 잘리고 관계함을 잃었다고 그는 말한다.<sup>37)</sup>

이러한 논의 선상에서 그는 건축이 ‘작은 요소’로 조직되는 건축이 가지는 긍정적인 측면을 역설한다. ‘작은 단위’는 단순히 크기가 작은 것을 의미하지 않는다. 그것은 자신의 손으로 만들 수 있고, 자신의 손으로 조작할 수 있는 크기의 요소를 의미한다.<sup>38)</sup> 관람자의 손의 크기를 바탕으로 건물을 이루는 물질의 단위가 설정되고, 이러한 작은 단위를 바탕으로 건물이 형성된다. 건물을 이루는 재료들

---

36) 그는 건축을 생물에 비유하면서, 기존 생물학에서 논의되었던 장기론(신체를 기능주의적 입장에 서서 장기를 구분하고 나눠 다루는 입장)의 한계를 지적한다. 실제 생물은 장기의 집합이 아니라 지속적으로 흐르고 관계하는 동적 존재이고 따라서 장기론적 입장이 아닌 세포라는, 보다 작은 단위에 집중하는 생물학계의 입장을 다루며 건축 또한 기능이 아닌, 보다 ‘작은 단위’를 다루는 것이 되어야 함을 주장한다.. 쿠마 켄고, 이정환 역, 『작은 건축』, 안그라픽스, 2015. pp.85-90.

37) 쿠마 켄고, 임태희 역, 『자연스러운 건축』, 2010. p.96.

38) 그러나 이것은 사용자의 건축물에 대한 직접적인 개입을 의미하진 않는다. 만들어진 건축물이 손으로 다룰 수 있을 만큼 작고 친숙하며, 이러한 작은 요소들을 바탕으로 구성되는 건축을 뜻한다.

은 주변 지역에서 흔히 발견되는 것들로 선정된다. 건물 내부의 사람이 친근하게 접할 수 있는 단위의 크기로 나누어진 재료는 작게 잘린 그 모습을 유지하며 접합되고, 전체로서의 건물, 그리고 그 표면은 작은 요소들의 역임으로 나타난다. 그것은 표면을 이루는 요소들과 그것 사이의 빈 공간에 의해 조합된다. 그러므로 표면은 바라보는 곳에 따라, 빛의 양에 따라 ‘작고’, 가벼우며, 약한 모습들의 조합으로 나타나기도 하고 반대로 너른 면(面)의 형상으로 나타나기도 한다. 표면을 이루는 부재인 ‘작은 요소’들 각각이 부각되기도 하면서 그것이 모여 형성되는 단일한 면으로도 지각되는 것이다. 이를 통해 그의 건축은 건축물이 응당 가져야 할 특정한 형태를 유지하면서도, 그것들이 요소로 미분화되어 나타나게 된다. 건축물을 구성하는 물질들은 미분화된 형태를 바탕으로 내부 공간에서 서로 관계를 맺게 되고, 단일한 면으로 지각되는 표면은 건축물을 둘러싼 주변 환경 속으로 동화된다.<sup>39)</sup>

그가 토치키 현에 설계한 히로시게 미술관을 통해 이를 설명하는 좋은 사례가 된다. 이곳에 전시된 안도 히로시게의 그림 자체도 쿠마 켄고의 ‘작은 건축’과 유사한 특징을 지니기에, 그의 대표작 하나를 설명하려 한다. <그림 3-9>는 안도 히로시게의 그림 ‘오하시아타케의 소나기’이다. 그림은 비가 오는 날, 강 위의 다리를 지나다니는 사람들의 모습을 그린 민화이다. 다리의 구조체, 난간, 바닥면, 강의 색, 하늘, 사람들의 의복, 강 건너편의 풍경은 각기 다른 색으로, 농도의 변화 없이 칠해져 있다. 전체의 모습 속에서 부분의 요소들은 자신의 모습을 색을 통해 드러낸다. 그림의 윗부분은 검게 칠해져 먹구름이 드리웠음을 나타냈으며, 구름에서부터 검은 세로 줄이 불규칙적으로 그어져 비가 세차게 내리치고 있음을 표현하였다. 비가 내리는 풍경을 바닥면에 튀기는 물방울 등이 아니라 직접 세로 선을 그어 표현한 것이다. 작가는 세로선을 다른 요소들 위로 그어 빗줄기가 물체들보다 한 켠 앞에 있음을 표현하였다. 그림이 표현하고자 하는 주제는 ‘비오는 날의 풍경’이다. 비는 그림에 있어 가장 근원이 되는 요소이며

---

39) “켄고 쿠마의 ‘지워지는’ 건축은 작품이 단독으로 돋보이는 것에 대한 포기를 제안한다. ... 왜 건축을 지우는가? 이에 대하여 그는 건물을 보다 넓은 맥락(context)속으로 섞여 들어가도록 하기 위해, 흙 속으로 파고 들어가거나 공기 중으로 희미하게 사라지게 하기 위함이라 설명한다. 그것은 (풍요로운) 주변으로 뒤덮임을 말한다.”, David Leatherbarrow, “Atmospheric Conditions”, in Henriette Steiner/Maximilian Sternberg, 『Phenomenologies of the City』, Routledge, 2015. p.87.





그림 3-9 안도 히로시게, 오하시야타케의  
소나기



그림 3-10 히로시게 미술관, 외부공간에서 바  
라본 모습

대적으로 더 큰 요소가 사용되어 면의 성질이 강조되어 나타나게 된다. 분절된 요소로 이루어진 표면이지만 바라보는 곳에 따라 그것과 관계하는 양상이 달라 나타나게 된다. 내부 공간에서는 그것을 가까이 바라봄으로써 표면을 이루는 단위 요소에 대한 집중이 강하게 드러나는 데 비해 외부 공간에서는 그것을 멀찍이서 바라봄으로서 면으로서의 전체적 형태를 강조하여 드러낸다. 내부 공간에서 표면은 사람과 부재, 부재와 부재간의 관계가 이루어지도록 설정되었고, 외부 공

비를 통해 그림 속의 사물들은 연계된 모습으로 나타난다. 검은 선의 집합을 통해 표현된 비는 면(面)으로서 지각되기도 하며, 동시에 그것은 매우 약한 선의 집합으로서 건너편 공간을 드러내 보이기도 한다. 약하고 작은 요소는 자신의 모습을 그림에서 충실히 드러냄과 동시에 주변 속으로 숨겨지고, 지워진다.

안도 히로시게의 그림처럼, 건축물은 얇은 삼나무의 조합으로 완성된다. 건물을 구성하는 기본 단위인 ‘작은 요소’들은 건물이 구성하는 켜의 단계에 따라 다른 모습으로 나타난다. 가장 바깥에 위치한 부분을 구성하는 삼나무 조각은 3cm x 6cm 의 규격으로 배치된다. 내부 공간으로 들어갈수록 삼나무 기둥의

규격은 작아지고, 가장 안쪽 켜에서는 와시(일본 전통 종이 - 창호지의 역할을 한다)로 마감된다. ‘작은 단위’의 요소들 중에서도 건물 안쪽일수록 상대적으로 더 작은 요소가 사용되어 그것을 이루는 단위의 모습이 강조하여 나타나고, 반대로 건물 바깥쪽으로 갈수록 상





그림 3-11 히로시게 미술관, 내부 공간



그림 3-12 히로시게 미술관, 내부 공간에서 바라본 외부 환경

간에서는 건물의 전체적인 형상을 주변의 삼나무 숲, 신사, 그리고 주변의 주택들과 나란히 놓아 그 속으로 동화되는 역할을 표면은 수행한다. 그러나 다른 환경들 속에서 표면이 강조하여 표현해내는 모습은 다르지만, 기본 요소의 직조를 통해 형성된 표면의 성질은 사라지지 않고 유지되어 나타난다.

쿠마 켄고에게 있어 표면은 단위 물질을 바탕으로 형성된다. 건축물의 단위 요소는 주변 환경에서 발견되는 재료를 바탕으로 만들어지며, ‘작은 요소’의 성질이 드러나도록 형성된다. 그의 건축 표면은 그것을 둘러싸고 있는 주변 환경의 변화에 따라 그것을 구성하는 단위 모습이 달라진다고보다는 그것이 조합된 모습이 달리 나타나게 된다. 표면을 구성하는 단위 물질은 항상 동일한 성질로 지각된다.

#### 3.1.4. 장 누벨 : 비물질화를 통해 변화하는 주변 환경이 투영된 표면

장 누벨의 표면은 ‘증발하는 표면’으로 일컬어진다. 그것은 기존의 건축 방식을 부정하고 새로움을 추구하려는 건축가의 의지에서 도출된 것이 아니다. 건축가는 재료와 시공의 기술적 발전은 그것을 둘러싼 환경에 맞추어 지속적으로 발전을 거듭해 왔으며 그의 건축 또한 현재의 환경에 충실히 대응하기 위해 나타난 것이라 주장한다.<sup>40)</sup> 그의 현실에 존재하지 않는 건축을 지향하는 것이 아니라, 현

40) “오늘날 우리는 (다시금) 건축적 다원주의에 직면하고 있습니다. 역사적으로 우리의 지

실과 맞닿고 그에 대응하는 건축을 추구한다.

그의 건축을 이루는 물질은 그에게 있어 고정된 상태로 다루어지지 않는다. 물질은 한 가지의 상태를 유지하지 않으며 이를 통해 그의 건축, 그리고 그것의 표면에서는 일시적이고 순간적임, 덧없음 등을 표현해낸다.<sup>41)</sup> 물질은 본래(라고 여겨져 왔던)의 모습을 잃고 계속해서 변화하는, 한 가지로 모습으로 규정할 수 없게 되는 것이다. 그러나 이런 일시적이고 변화하는 표면은 그것을 둘러싼 상황, 그리고 그것을 바라보는 관람자의 지각 변화에 기인한다.<sup>42)</sup> 이러한 물질이 현상을 그는 비물질화(Dematerialization)라 칭한다. 변화하는 물질의 성질 - 비물질화 - 을 바탕으로 장 누벨은 궁극적으로 건축물이 주변 환경과 연접하여 나타나는 것을 추구한다. 이는 표면을 이루는 물질이 환경의 변화에 따라 주변의 모습을 그 위에 투영하는 것을 통해 이루어진다. 그것은 ‘투명함’에 기초한다. 주변의 환경이 건축물 표면으로 흡수되고 스며들음을 통해 건축물의 경계 감각이 해체되어 나타나는 것이다. 이는 건축물 벽체로 인해 형성되는 위요의 감각조차 삭제한다.

주변 환경을 녹여내는 ‘투명한’ 건축은 전통적인 건물 구축 행위로 나누어진 내부공간과 외부 공간 자체를 해체하는 역할을 한다. 건물의 외벽면은 멀리 존재하는 환경을 당겨 그 표면 위에 나타내며, 이를 통해 건물 내외의 관람자는 자신이 위치한 공간에서 그것 바깥의 환경을 바로 지각하게 되는 것이다. 변화하는 주변 환경을 표면에 바로 드리워 놓는 것을 통해 장 누벨의 건축은 거리 감각이 삭제된 채 나타나고 주변의 여러 환경들이 하나의 모습으로 뒤섞여 지각되도록 한다.

---

식과 기술은 잉여의, 필요 없는 물질을 최대한 생략하면서 단열성능을 확보하고, 최대한 많은 무게를 버티면서, 그리고 자체로서는 가벼운 건물을 만들기 위해 노력해 왔습니다. 이러한 사실들을 바탕으로 도출된 다양한 가능성들을 무시하는 것은 현재 우리를 둘러싸고 있는 현실(Reality)을 부정하고 그로부터 도망치려는 것 뿐입니다.”, Jean Nouvel, “Presentation” in Kenneth Frampton, 『The Jerusalem Seminar in Architecture』, Rizzoli, 1998. P.83,

41) 장 누벨 / 장 보드리야르, 배영달 역, 『특이한 대상』, 건축과 철학, 동문선, 2000 pp.103-105.

42) “우리의 궁극적 열망은 인간이 마법사가 되는 것입니다. 그는 필요나 열망에 따라 무엇이든 나타나게 하고 사라지게 할 수 있습니다. 그는 창문을 열어 이 세상 어느 곳으로든 바로 떠날 수 있는 존재입니다.”, Jean Nouvel, 같은 책, P.76.

1994년 프랑스 파리 라 데팡스의 Grand Arch 옆 대지에 고층 건물을 짓는 현상 설계 공모전에 그가 제출한 안을 통해 이를 살펴보고자 한다. 350m의 높이가 산정된 건물은 세장한 원기둥 형태를 보이는데, 건물은 일반적인 고층 건물이 위로 올라갈수록 세장해지는 것과 비교된다. 두께가 일정한 원통형 건물은 건물의 평행한 선이 강조되어 건축물이 바닥면에서부터 하늘 끝까지 뻗은 것처럼 보이도록 한다. 원통형 건물의 입면은 건물의 내부 공간, 그리고 그것을 지탱하는 구조체 넘어까지 연장된다.

건축물의 표면은 높이에 따라 마감재가 달리 적용된다. 라 데팡스의 광장 부분과 직접적으로 연결되어 나타나는 건물의 저층부는 주변 건물들의 마감재와 비슷한 모습을 보이는 화강석으로 마감된다. 저층부의 화강석은 다시 그 안에서도 그 높이가 낮은 곳에선 거칠게 마감된 흑색 화강석으로, 상대적으로 높은 위치에서는 밝은 색의, 매끄럽게 표면이 마감된 밝은 색의 화강석이 계획된다. 건물의 중층부에서는 화강석보다 더 밝은 석재가 적용되고, 그 위로는 알루미늄 패널이 부착되며 위로 갈수록 그 색이 열려져 나타난다. 건물의 상층부는 유리 패널로 마감된다. 유리 패널은 표면에 은색 장식이 부착되며, 위로 올라갈수록 장식은 사라져 유리 패널의 고유한 모습이 나타나게 된다. 건물의 마감재가 높이



그림 3-13 장 누벨, Tour Sans Fin

마다 달리 적용된 것은 단순한 표면에서의 유희를 위한 것이 아니다. 표면은 저층부에서부터 고층부로 갈수록 흑색에서부터 밝은 색으로, 투명한 유광의 마감재가 적용되어 나타난다. 이는 불투명하고 거친 땅의 모습과 하늘을 연결시키기 위한 표면에서의 자연스러운 전이(gradation)과정이다. 이를 통해 이질적인 재료가 사용된 건물 표면은 단일한 모습을 띠게 되며, 하나의 물체로 관람자에게 지각된다. 다른 물체와의 관계 속에서 각 재료들은 본래의 모습이 아닌 다른 모습을 관람자에게 나타나는 것이다(물질의 비물질화). 단일한 사물

로 지각되는 표면은 관람자에게 있어 라 데팡스 광장 주변의 환경과 그것 위의 하늘의 모습을 동시에 투영해내는 물체로 인식된다. 건물은 관람자가 위치한 ‘이 곳’으로서의 지면 환경과 저 멀리의 하늘을 연결하고 멀리 떨어져 있는 환경을 관람자 가까이로 당기는 장치가 되는 것이다. 이 과정에서 주변의 변화에 맞추어 건축물의 표면은 주변 속으로 사라진다.

그의 건축 표면은 내부/외부 공간의 분리를 해체한다. 투명한 표면은 그것을 둘러싸고 있는 주변의 물체들과 대등한 물체가 되기보다, 주변에 순응하고 주변의 모습을 그 위에 투영해낸다. 표면은 주변 환경의 변화에 따라 그것의 모습이 바뀌는 것을 넘어 그 본래의 모습이 지워져 나타난다. 주변 환경의 변화에 대응하여 모습을 달리하는 표면이 되는 것이 아닌, 주변 환경 자체를 표현해내는 표면이 되는 것이다. 주변 환경의 여러 모습들을 단일한 평면에 표현해냄으로써 그것들의 관계를 재정립한다. 그러므로 그의 건축 표면은 그것을 둘러싼 여러 종류의 환경들을 연결하는 인터페이스로 바라볼 수 있다.

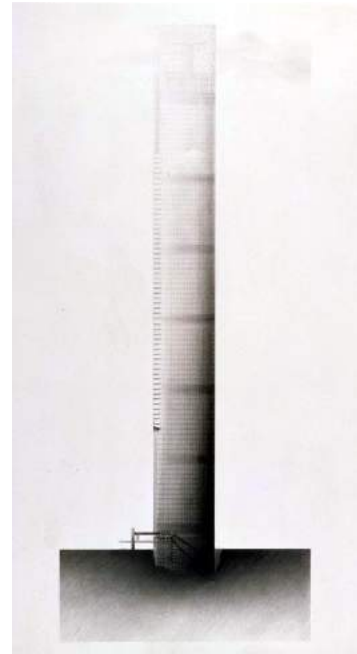


그림 3-14 장 누벨, Tour Sans Fin, 입면 스터디

### 3.1.5. 도요 이토 : ‘흐려짐’의 방법을 통한 건축 표면의 해체

도요 이토는 공간의 경계를 흐리는 건축을 추구한다. 이는 근대 건축이 만들어 낸 규격화되고 단절된 공간 체계에 물건이 담겨지듯이 우리의 생활이 속박되는 현상을 극복하는 제안이다. 분절된 공간 체계는 현재 우리가 살고 있는 도시에서도 유효하다고 그는 주장한다. 규격화되고 분절된 공간 체계로 인해 그곳에서 살아가는 현대인들의 일상을 랩에 싸인 마트의 상품들에 비유하며 현대인들은 부자연스럽고, 투명하며<sup>43)</sup>, 향이 나지 않는 삶을 살아가고 있다고 주장한다. 이

43) 도요 이토가 말하는 투명함의 개념을 한병철의 글과 연결지을 수 있다. 투명함은 숨김

렇게 규격화되고 균질화되어 사실과 허구의 경계조차 모호해진 인간의 행동 패턴을 이토는 ‘시뮬레이트된 삶’으로 지칭하면서도,<sup>44)</sup> 이토는 미디어에 의한 현대의 삶을 현실로서 받아들이려 한다. 그는 그것을 ‘새로운 자연’으로 이해한다.<sup>45)</sup> 이러한 ‘새로운 자연’은 물리적 실체를 가지고 공간을 구분하는 근대 건축의 언어로는 한계를 갖는다. 근대 건축의 그리드 체계로 인해 촉발된 ‘시뮬레이트된’ 세계이자 ‘새로운 자연은’ 새로운 공간 체계를 필요로 하는 것이다. 그는 우리의 삶이 이루어지고 있는 환경이 실제와 가상이라는 두 세계로 나누어져 있음을 주장한다.

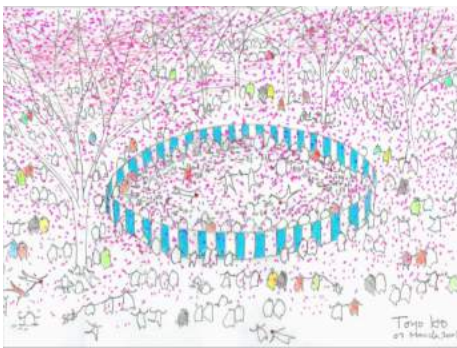


그림 3-15 도요 이토, 벚꽃놀이 스케치

이를 통해 그는 ‘Blurring Architecture’라는 새로운 건축 언어를 제안한다. 그것은 이질적 성격을 띠는 환경 사이에 상호작용을 일으키는 것을 통해 균질하면서도 투명한 하나의 공간을 만들어내는 건축이다. 균질하면서 투명한, 하나된 공간의 체계 속에서 사람들은 부유하고, 부유함을 통해 만들어내는 흐름을 바탕으로 하여 균질화된

환경 속에서 의미 있는 공간이 창출된다. 이 때, 그것의 경계는 모호하며, 확정적이지 않다. 이를 도요 이토가 그린 스케치를 통해 확인할 수 있다. 스케치는 일본의 벚꽃 축제의 한 장면을 이토가 상상하며 그린 것이다. 그림에는 흩날리는 벚꽃, 가운데 걸쳐진 천막, 그것 주변의 사람들과 그 속에서 자리를 잡고 축제를 즐기는 사람들이 그려져 있다. 천막은 파란색 간막이벽과 빈 공간이 교차

없음, 연결됨을 바탕으로 모든 것을 획일적인 사물로 바꾼다. 투명함은 궁극적으로 막힘없고, 빠르고, 끊임없는 커뮤니케이션을 요구한다., 한병철, 김태환 역, 『투명사회』, 2014. pp. 13-27.

44) “... 사람들은 꿈꾸는 듯한 느낌이었다. 밤의 변화가를 걷고 있으면 마치 꿈꾸는 듯 비현실적이었다. 그런 허구성을 현실 세계의 건축에 도입하면 어떻게 될지 상상하며 가벼움과 투명함을 표현하는 데 관심을 기울이기 시작했다.”, 이토 도요, 이정환 역, 『내일의 건축』, 안그라픽스, 2014. p.147

45) ‘새로운 테크놀로지-미디어-는 자연과 상반된 것이 아니다. 그것은 새로운 자연을 창조하고 있다. 우리가 항상 알아온 자연이 실제의 것으로 여겨져왔다면 새로운 자연은 가상의 것으로 이해될 수 있다.’, 2G Toyo Ito section 1997, p.132.

되어 표현되어 있고, 이는 천막의 입출입이 용이함을 나타낸다. 여기에서 천막은 특정한 위치가 이미 전제된 것이 아니라 사람들이 원하는 곳에 설치된다는 것이다.<sup>46)</sup> 천막으로 인해 형성된 공간은 주변과 격리된 공간이 아니며, 그것은 늘었다가 줄어들기도, 사라졌다가 나타나기도 한다. 균질화된 세계는 확정된 경계를 필요로 하지 않으며, 더 나아가 공간, 그리고 건축물은 경계의 해체를 요구한다.

2001년 완공된 센다이 미디어테크(Sendai Mediatheque)의 현상 설계 경기에서 이토는 건축과 주변 환경과의 경계를 없애려 시도하였다. 초기 계획안을 살

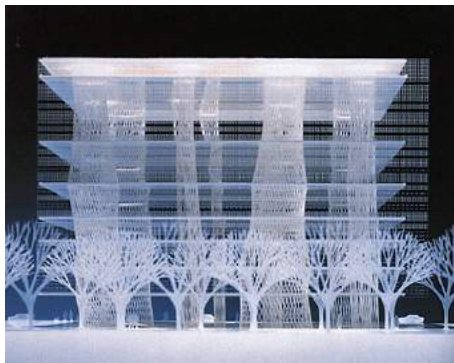


그림 3-16 센다이 미디어테크, 스터디 모형

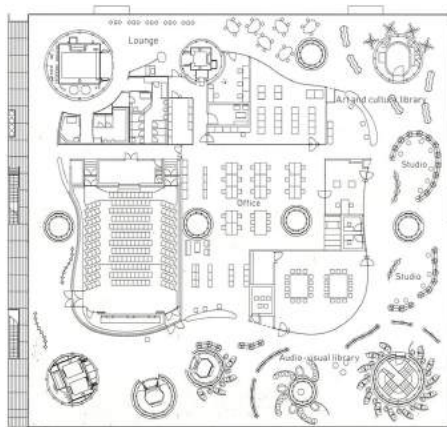


그림 3-17 센다이 미디어테크, 평면도 (7층)

펴보면, 부유하는 건축물 외벽면과 메쉬의 묶음처럼 불규칙하게 형성된 기둥들, 아주 얇은 슬래브로 건물이 구성되어 있음을 확인할 수 있다. 두께 5mm의 강판이 묶여 다발 같이 만들어진 기둥은 슬래브를 관통하며, 그러므로 건물의 슬래브 또한 다공성 판이 된다. 건축물을 구성하는 슬래브, 기둥, 표면은 구멍이 뚫린 다공성 물질로 인식되고, 공간을 한정하는 요소들 간의 구분 없이 경계는 흐려지고 지워진다. 건축물 내부 공간 계획에서 13개의 기둥들은 각 층에 걸쳐 다른 위치에 자리한다. 슬래브와 기둥으로 구조체가 구성되지만, 동일한 위치에 기둥들이 위치하지 않게 되어 격자의 체계가 형성되지 않는다. 각 층은 분절되고 고립되지 않으며, 격자 체계에서 해방됨을 통해 오히려 균질한 공간이 된다. 13개의 기둥들은 균질한 공간 속에서 부유하는 사람들이 멈춰서는 노드(Node)가 된다. 도요 이토의 빛

46) Kenzo Tange Lecture : Toyo Ito, "Tomorrow's Architecture", Harvard GSD, 2016.

꽃 축제의 스케치에서 나타난 동그란 장막과 같은 역할을 수행하는 것이다.

균질하게 구성된 내부 공간과 외부 환경을 잇는 건물 입면은 투명한 유리 패널이 부착된다. 투명한 유리 패널은 마치 건물의 내부 공간이 주변 환경과 직접적으로 연결된 것 같은 인상을 준다. 투명한 유리 패널은 건물과 독립된 이중 외피로서 건물 본체와 독립된 모습으로 표현된다. 건축물의 표면은 네모난 박스 형태의 건물에 귀속된 것이 아니라, 그것의 한 켠 앞에 위치한 장막과 같이 지각된다. 유리 표면은 주변을 반사하여 건축물 내부 공간과 외부 환경간의 경계를 드러내 보인다. 그러나 동시에 표면 위에는 직사각형 모양의 알루미늄 패널이 가로로 길게 부착되어 얇은 강판의 묶음으로 만들어진 건물의 구조체와 중첩되면서 표면의 경계가 흐릿해져 보이게 된다. 이에 더하여 알루미늄 패널은 외부에서 바라보았을 때 이중 외피를 지탱하는 내부 구조체를 가리는 역할을 또한 수행한다.<sup>47)</sup> 완결되고 독립된 장막으로서의 표면은 그러므로 건축물 내부 공간과 외부의 풍경이 중첩되어 나타나는 면이면서 때려는 그 모습을 감추어 환경간의 경계를 해체하고, 둘을 잇는 막이 된다.



그림 3-18 샌다이 미디어테크, 이 중외피 구조

도요 이토의 ‘Blurring Architecture’는 ‘시뮬레이트된 삶’으로 대변되는, 균질화된 세계에 대한 긍정에서부터 출발한다. 이러한 ‘새로운 자연’은 이미 우리의 삶 속에 만연하지만, 물화(物化)된 실제 세계 속에서 그것은 방해받고 있음을 그는 지적한다. 끊임없이 흐르는 속성을 가진, 그러나 아직 눈앞에 나타나지 않은 ‘새로운 자연’을 물화하기 위하여 그는 격자 체계의 해체와 함께 (내부 공간과 외부 환경간을 단절시켜왔던) 건축물의 표면을 흐리는 작업을 진행한다. 그러므로 그의 건축 표면은 외부 환경을 그 위에 대신 드리워 그 물질적 특징을 흐리

47) 이중 외피를 지탱하는 리브 재료가 구조용 유리가 선정된 점, 리브와 이중 외피를 연결하는 철물로 얇은 와이어가 적용된 점을 통해 건축가가 외부 표면을 완결되고 독립된 투명한 막으로 표현하고자 하였음을 짐작해 볼 수 있다.



는 것이 아니라, 환경을 구분하는 물질 자체를 지워 경계를 해체하려는 시도이다. 표면은 여기서 환경의 변화에 따라 물질의 성질을 획득하기도, 잃기도 한다. 그것을 통해 건축물은 주변 환경과 하나가 되기도, 분리되어 나타나기도 한다. 건축가는 이러한 표면의 특징을 통해 일시적 위요의 감각을 전달한다. 표면은 환경간의 연결과 분리를 일으키는 막으로서 기능한다.

### 3.1.6. 소결 : 환경에 대한 건축가의 해석과 그 속에서 변화하는 인터페이스적 표면

환경이 변화함에 따른 건축 표면이 나타내는 다양한 모습을 그것들을 구성하는 물질을 바탕으로 분석하였다. 건축가는 물질을 통해 건축물을 구성하며, 그로 인해 생성된 표면 또한 물질로서 주변의 물적 환경과 관계한다. 그러나 건축가의 환경에 대한 입장은 각기 달리 나타나며, 그러므로 그 속에 자리할 건축물의 표면, 그리고 그것이 변화하는 양상 또한 다르게 나타난다.

다섯 건축가들의 표면은 모두 그것 주위 환경의 변화에 따라 지각되는 양상이 달리 나타난다. 페터 Zumthor는 표면이 그것과 접합하는 물질, 그리고 그것의 배경을 이루는 주변의 풍경에 따라 달리 나타나는 ‘분위기’에 기반하여 표면의 모습을 변화시킨다. 변화하는 표면은 건축 표면이 표현해내는 상황에 대한 선택이 전제되어야 한다. 카루소 생 존의 표면은 주변 환경과 직유적으로 관계한다. 건축가는 형성된 공간이 단절된 것으로 가정하고 그에 대응하는, 연속적인 변화를 보이지 않는 표면을 구성하였다. 쿠마 켄고의 경우 건축물을 구성하는 단위 요소들을 작게 분절하여 표면을 구성하는데, 표면은 그러므로 그것을 구성하는 요소와 전체의 형상이 함께 드러난다. 주변 환경, 그리고 그것을 바라보는 위치에 따라 표면은 요소와 전체 사이에서 그 모습을 변화시킨다. 단위 요소의 물질적 성질은 변화하지 않는데, 이는 건축가가 주변 환경을 단위 요소로 치환하여 그것이 표현이 중심에 내세워진 것이라 여겨진다. 장 누벨의 건축물은 주변 환경을 그것의 표면을 구성하는 반사재 위에 투영해낸다. 표면은 건축가가 의도한 표면의 효과를 내기 위하여 특정한 빛의 조건을 요구한다. 덧없고 일시적인, 표면의 비물질화 현상은 특정 환경에서만 작동한다. 도요 이토의 경우 경계짓는



벽체의 해체를 통해 환경과 환경이 직접 연결되도록 한다. 그러므로 그의 건축 표면은 그 존재가 일시적이고 흐려져 나타나도록 목표를 설정한다. 환경의 변화에 따라, 건축물 표면이 만들어내는 경계는 나타났다가 사라진다. 표면은 환경의 개폐장치로서 작동한다.

다섯 건축가는 주변 환경을 자신의 관점으로 해석하여 그것에 대응하는 표면을 생성해낸다. 완성된 표면은 특정한 상황 속에서 주변의 변화에 따라 그 모습을 달리 나타낸다. 표면은 이미 존재하는 환경에 대한 연장(延長)된 해석이자 환경에 대한 작가의 입장을 나타내는 표면으로서 드러나게 된다. 이 때 표면은 환경과 반응하지만, 건축가가 바라본 환경 이외의 상황에서 표면은 그 성질을 잃는다.

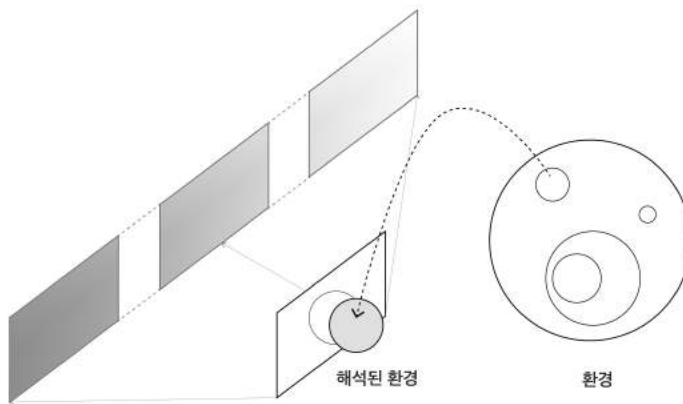


그림 3-19 해석된 환경에 의해 생성된 표면의 변화 양상

이러한 건축 표면-환경의 관계의 논의 바깥에 서서 환경을 건축가의 해석 없이 그 자체로 받아들이고 건축물, 그리고 그 표면이 관람자에 따라 달리 해석되는 환경과 각기 다른 모습으로 관계맺는 것을 생각해 볼 수 있다. 건축가의 해석에 의해 한정되지 않은 환경 그 자체의 변화와 반응하는 표면 또한 건축가에 의해 한정된 의미만을 내포하지 않는 물체가 될 것이다. 이러한 관점에 서서 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면에서 나타나는 특징들을 살펴보고자 한다.

## 3.2. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면 구성

### 3.2.1. 주변으로부터 생성된 개체적(個體的) 표면

헤어초크 & 드 뢰롱은 자신들이 해석하여 내놓은, 한정된 의미만을 내포하는 건축을 지향하지 않는다. 그들은 건축물이 다른 대상을 지시하거나 묘사하는 수단이 되는 것이 아니라 건축물 자체가 고유한 의미를 내포하는 것을 목표로 삼는다. 이러한 논의 선 상에서 그들이 만들어낸 건축 표면은 강한 개체적 성질을 바탕으로 하여 주변과 다양한 관계를 맺게 된다. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축에서 나타나는 이러한 표면의 성질을 두 가지로 나누어 서술해보려 한다.

#### (1) 미니멀 표면

자크 헤어초크는 2013년 강연에서 자신의 동료 미술가였던 레미 자우그의 견해를 빌어 본인들이 지향하는 건축에 대하여 설명한다.

“지금 당신이 바라보는 작품은 그(모네)가 바라본 특정한 순간의, 현실(Reality)의 한 단면만을 나타낸다.” 그는 현실의 모습을 하나의 외양(appearance)으로 제한하여 당신에게 전한다.<sup>48)</sup>

강연에서 그는 클로드 모네의 ‘루앙 성당’ 시리즈와 바젤 쿤스트뮤지엄에 설치된 도널드 저드의 작품 ‘Six Cold Rolled Steel Boxes’를 이와 같이 비교한다. 자크 헤어초크는 인상주의 그림들이 실제 사물이 가지는 여러 가지 모습 중 하나에 제한되어 화폭이 나타났다고 보는 한편<sup>49)</sup> 미니멀리즘,



그림 3-20 클로드 모네,  
루앙 성당 - 아침 나절의  
정문, 1883.

48) Jacques Herzog, “Myths and Collaborations over Time”, Columbia GSAPP Lecture, 2013

49) 클로드 모네의 ‘루앙 성당’ 시리즈는 빛, 날씨, 공기의 상태 등 주변 환경의 변화에 따라 달리 나타나는 성당의 모습을 캔버스에 담은 연작이다. 각 30점의 그림들은 동일한 장소에서 그려지고, 동일한 대상에 대한 작가의 순간적인 인상이 담겨진다. 그것들은 성당 본



그림 3-21 도널드 저드, Chinatti Foundation,  
1982-1986.

그 중에서도 도널드 저드의 작품은 사물을 통해 현실(Reality)자체를 창조하여 사물이 가지는 여러 모습이 보이도록 한다고 언급한다. 미니멀리즘, 미니멀 아트를 행하는 작가들이 사물을 다루는 방법을 살펴보는 것을 통해 헤어초크 & 드 뢰롱이 사물을 바라보는 관점에 대한 실마리를 얻고자 한다.

미니멀 아트는 그 범주에 속한 작가들의 공통된 선언이 없기에 하나의 흐름을 갖지 않기에 그것을 범주화하는 것 또한 어렵다. 그럼에도 불구하고 데이비드 베츨러는 그의 책에서 미니멀 아트가 가진 몇 가지의 공통된 특징을 서술한다. 그것들은 (1) 하나의 작품에 대한 해석이 매우 다양하다는 것, (2) 규칙적이고 대칭적이며 기본적인 단위 또는 모듈이 반복된다는 것, (3) 많은 경우 강철, 형광등, 거울, 유리 등의 산업용 재료로 만들어진다는 것, (4) 작품의 형태가 단순하며 장식적인 요소를 가지고 있지 않음으로 매우 추상적이고 동시에 매우 즉물적인 것, (5) 액자나 좌대에 놓이지 않기에 관람객의 공간과 작품이 분리되지 않는다는 것이다.<sup>50)</sup>

미니멀 아트가 기계로 생산된 산업용 재료를 사용하는 점, 추상적인 형태를 사용하는 점, 그것이 규칙적인 배열을 이루는 것은 작가의 자전적(自傳的) 흔적을 지우기 위한 행위이다. 작품의 즉물적<sup>51)</sup> 표면은 이공간(異空間)을 표상하는 매체로 사용되는 것이 아닌, 관람객이 서 있는 ‘이 곳’과 관계 맺는다. 그것은 이공간에 대한 심상을 전달하는 것이 아니라 실제 공간에서의, 직접적인 감각을 전달한다. 더하여 좌대나 액자를 사용하지 않아 작품이 그것 주변의 벽, 바닥 등과 직접적인 관련을 맺는 것은 위의 점을 강조한다.<sup>52)</sup> 주변의 환경과 연관되어 나

래 모습의 단면을 나타낸다. 그러나 그것들의 집합이 성당의 본래 모습과 같다고 볼 수 없다.

50) 데이비드 베츨러, 『미니멀리즘』, 장무정 역, 역화당, 2003.

51) 즉물적 : 관념이나 추상적인 사고가 아니라 실제의 사물에 비추어 생각하고 행동하는, 또는 그런 것. 이는 사물의 즉물적인 모습이 각각의 사물마다, 그것이 둘러싼 환경에 따라 다르게 나타남을 의미한다. ‘즉물적’인 사물은 하나의 모습으로 정의되지 않는다.

타나는 작품은 그러므로 환경에 변화에 따라 다양한 모습으로 해석되게 된다.

헤어초크 & 드 뢰롱의 건축 표면 또한 미니멀 아트에서 나타나는 즉물성, 추상화된 형태, 그것을 바탕으로 실재하는 주변 공간과 긴밀하게 연결되는 성질, 주변의 변화에 따라 그 모습이 다양하게 나타나는 성질로서 파악해 볼 수 있다. 그러나 그들은 미니멀 아트를 건축 표면에 단순히 모방하는 것이 아니라 그것이 나타내는 한계를 극복하여 표면을 주변 환경과 더욱 긴밀히 연결하는 것을 시도한다. 그것은 표면을 구성하는 재료의 선정 과정에서 나타난다.

## (2) 주변에 근거한 표면 재료의 선정

즉물적 특징을 바탕으로 하여 ‘이 곳’과 구체적으로 연결되는 미니멀 아트는 동시에 그것의 규격화되고 추상화된 형태에 의해 주변과 괴리되는 모습을 보이기도 한다. 이에 대해 자크 헤어초크는 도널드 저드의 작품을 극한함과 동시에 ‘오래된, 하나의 방안으로 모든 문제가 해결되는 것으로 판단한 순진한 생각의 작품’<sup>53)</sup>이라고 이야기한다. 미니멀 아트는 많은 경우 그것이 놓이는 장소와 무관한 방식으로 제작된다. 단순한 형태에의 사물은 주변의 변화에 따른 사물 표면에서의 미세한 변화를 보여준다. 그것은 현실의 변화하는 모습이 일부 환원되어 표면에 나타나는 것이라 할 수 있다.

헤어초크 & 드 뢰롱에 있어 건축물 표면을 구성하는 재료는 그것을 둘러싼 상황에 입각하여 선정 및 제작된다. 그러나 주변의 맥락, 축조 방식, 프로젝트의

---

52) 이는 캔버스에 대한 고민으로부터 시작되었다. 캔버스의 프레임은 작품의 형태를 결정 짓는 틀의 역할임과 동시에 작품이 걸리는 벽과 직접적으로 맞닿은 요소가 된다. 그것은 작품이 놓이는 실제 공간과 캔버스의 공간을 이어주는 역할을 한다. 캔버스 위의 화상은 캔버스 틀에 기반하여 그려지고, 그것은 관람객의 공간이 아닌 이공간(異空間)을 표상하게 된다. 그러므로 역할을 하는 액자나 좌대라는 틀을 사용하지 않는 작품은 그것이 놓인 실재의 공간과 직접적인 관계를 맺게 된다. Thomas Kellein, 『Donald Judd : Early Work』, New York:D.A.P., 2002.

53) “저드는 균질한 세계를 창조하였다. 그것은 낡은, 전체주의적 시각이다. 그는 그의 조각이 (많은 문제에 있어) 포괄적인 해답을 제시하는, 넓은 호환성을 보여준다고 생각한 듯 하다. 매우 순진한 생각이다.”, Herzog & de Meuron, 『Natural History』, Edward Tingley 편, Las Muller Publishers, 2005. p.20

주제 등에 입각한 재료, 그것들이 모여 만들어진 표면은 기존의 인습적인 방식으로 제작되지 않는다.<sup>54)</sup> 그들은 재료가 가진 물리적 성질과 그것이 적용될 사례에 따라 정형화되어 나타나는 가공 방식에서 탈피하여 그들은 관습화되지 않은, 재료가 그 자체로 인식될 수 있는 새로운 가공 방식을 탐구한다.<sup>55)</sup> 이를 통해 그들은 건축물 표면을 구성하고 있는 재료의 새로운 모습을 찾는다. 재료는 건축물의 전면에 내세워지고, 건축물의 성격을 나타내며, 건축물의 실체가 인지된다.<sup>56)</sup> 그러므로 헤어초크 & 드 뫼롱이 만들어내는 표면, 더 작게는 그것을 구성하는 재료들은 다른 것을 나타내는 지시물이 아닌 즉물적이고 즉각적인 인지의 대상으로서 나타난다.<sup>57)</sup>

2014년에 완공된 리콜라 허브 센터(Ricola Kräuterzentrum)는 라우펜(Laufen)에 위치한, 창고와 사탕 생산시설을 겸비한 거대한 구조물이다. 라우펜의 너른 초원 위에 지어진 건축물은 주변의 환경에 맞추어 외벽을 구성하는 재료로 흙을 선정하였다. 그것은 리콜라라는 회사가 취급하는 물품(허브 캔디), 그리고 그것의 제조 공정(재배-건조-다듬기-사탕 제조)과도 관련 있는 재료이



그림 3-22 리콜라 허브센터, 흙 블록의 성형 및 제작

54) “헤어초크와 드 뫼롱은 특정의 구체적인 것에서 즐거움을 찾았다. 그들의 건축은 특정의 정확하고 잘 규정된 상황에 대응하며, 자신만의 의미를 갖는 재료를 상황에 잘 결합시키며, 그것은 재료가 실제로 발명될 때 최상의 순간을 맞는다.”, 라파엘 모네오 『라파엘 모네오가 말하는 8인의 현대건축가』, 이영범 외 3인 역, 공간사, 2008. p.450.

55) “나는 그들의 작업이 무엇보다도 물질을 찬양한다고 말하고 싶은데, 여기서 형태는 단지 그 찬양을 가능하게 하는 도구일 뿐이다. ... 건축을 만든다는 것은 짓는 것이다. 지어진 것에서 재료의 진정한 속성이나 재료의 진정한 모습 그 자체를 얻고자 한다면 재료에 생명을 부여해야 한다. 헤어초크와 드 뫼롱은 이 점을 잘 인식하고 있다.”, 라파엘 모네오, 같은 책, 2008. pp.446-448.

56) Herzog & de Meuron, 같은 책, 2005. pp.54-55.

57) “우리(헤어초크 & 드 뫼롱)는 사물에 대한 사물, 묘사하는 사물, 서술하는 사물에 대한 관심을 가지지 않습니다. 그것들은 자신이 존재하기 위해 다른 대상을 사용하기 때문입니다. ... 특히 건축의 경우에 있어선 (오래된 것이든 최근의 것이든) 그것을 마주할 때의 직접적이고 순간적인 경험만이 의미를 가집니다. 그것만이 건축을 지속하도록 합니다.”, Jacques Herzog, ‘Lectures by Jacques Herzog’, Harvard GSD, 2011.



그림 3-23 리콜라 허브센터, 흙 블록 시공  
과정 중의 재성형

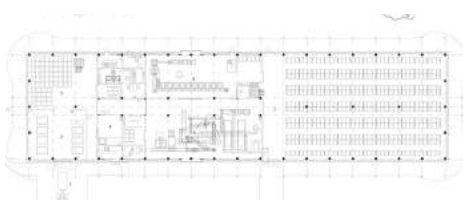


그림 3-24 리콜라 허브센터, 평면



그림 3-25 리콜라 허브센터, 외부에서 바라본  
모습

다. 그러나 건축가는 흙을 기존의 토벽이나 사람의 손으로 집어 쌓아 올리기 편리하도록 크기가 산정된 벽돌과는 다른 방식으로 사용한다. 그들은 관습적인 벽돌의 제작 방식 벗어나, 굵지 않은 직육면체의 거대한 흙 블록을 건물 입면에 사용한다. 부식토, 이회토(泥灰土), 그리고 터파기 공사 중 함께 굴착된 광물들은 함께 다져지고 음지에서 서서히 말려 블록은 완성되고, 그것은 흙이 오랜 기간 퇴적된 듯 가로선이 그 어지게 된다. 거대한 블록들은 시공 과정에서 다시 한 번 재성형된다. 그것들의 원재료가 흙이기에 시공 과정 중에 블록과 블록 사이 경계면을 지울 수 있었던 것이다. 경계면이 지워진 표면에 의해 건물은 흙이 ‘퇴적되어 나타난 인간의 스케일을 크게 벗어난, 거대하고 단일한 물체로서 나타난다. 건물을 둘러싼 주변 환경에 입각하여 재료는 선정되고, 일반적으로 다루어지지 않은 방법을 통해 가공되어 건물, 그리고 그 표면은 새로운 모습을 획득한다. 새로운 모습의 표면은 그것을 구성하는 재료가 건물 주변의 환경에 근원을 두기

에 관람자는 재료의 새로운 모습만을 인지하는데 그치지 않고, 나아가 건물을 둘러싼 환경에 대한 새로운 해석의 가능성을 내포하게 된다.

### 3.2.2. 변화하는 표면 : 표면에서의 물질과 이미지의 결합

인터페이스로서의 현대 건축의 표면 논의는 그것이 주변 환경에 반응하는 성질을 바탕으로 이루어져야 함을 2장에서 밝힌 바 있다. 그것은 내재적인 체계를 이루고 환경의 변화에 따라 그에 대응하는 다양한 모습을 내비춘다. 또한 헤어초크 & 드 뢰롱은 자신들만의 관점을 내세워 한정된 의미만을 표현해내는 건축물을 계획하지 않는 것을 확인하였다. 그러므로 건축물 표면의 변화 양상 또한 한정되어 나타나지 않는다.

그들은 건축물 표면을 구성하는 재료와 제작방식을 선정할 때 주변 환경에 입각한다. 그것이 주변의 돌, 나무, 건물의 높이 등 물리적인 경우도 있겠지만 건축물의 용도, 주변 지역의 역사, 브랜드 이미지 등 비 물리적인 요소도 존재한다. 헤어초크 & 드 뢰롱은 두 측면의 환경적 요소를 물리적 실체의 건축물과 이미지로서의 면(面)으로 나누고, 이 둘의 모습이 함께 나타나는 표면을 만들어낸다.<sup>58)</sup> 이것이 두 축이 되어 구축 요소가 이미지화되어 나타나는 과정과 이미지로서의 요소가 건축물에 통합되어가는 두 가지 과정을 통해 살펴볼 수 있다.

#### (1) 물질의 이미지화

건물은 지음을 바탕으로 존재하고, 그러므로 건물에 있어 구축은 실질적인 행위이자 재료의 성질을 드러내는 중요한 바탕이 된다. 많은 경우 헤어초크 & 드 뢰롱은 대상지 주변에서 흔히 볼 수 있는 물질, 또는 그것들이 모인 형상을 바탕으로 시작된다. 주변의 모습을 바탕으로 하여 내재적인 규칙이 설정된 표면은 주변과 전혀 다른, 새로운 형상으로 나타나지만 동시에 주변에 완전히 고립된 요소도 아니다.

선정된 재료는 그것에 적합한 가공 방식과 함께 건물 면을 이루는 기본 단위가 된다. 기본 단위의 반복을 통해 표면은 형성되며, 그러므로 그들 건축물의 표면

---

58) 구축 요소라 하여 반드시 건물의 구조체와 관련이 있는 요소를 의미하는 것은 아니다. 그것은 건물을 지탱하는 구조체의 형상을 바탕으로 한 축조적 표현을 의미하는 텍토닉 개념과 유사하다, Kenneth Framton, 『Studies in Tectonic Culture』, The MIT Press, 1995. pp.19-21.

은 평면(面)적 성질을 나타내게 된다.<sup>59)</sup> 그러므로 표면은 그것을 구성하는 3차원의 물질적 성질이 강조되는 표면임과 동시에 2차원적 표면으로 환원되어 나타나게 된다. 표면의 2차원적 모습은 그것을 구성하는 물질의 물리적 성질을 약화시킨다.<sup>60)</sup> 표면은 그것을 마주한 상황에 따라 그것의 비 물리적인 모습을 보이게 되는 것이다.



그림 3-26 Tavole House, 외부에서 본 모습

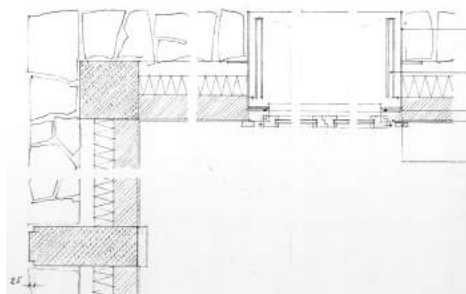


그림 3-27 Tavole House, 입면 모서리 상세

이탈리아 북부에 지어진 Tavole House는 관습적으로 여겨지는 석재의 단단함, 그에 따라 적용되는 조적의 제작 방식에서 탈피하여 입면을 구성하는 재료는 새로운 모습을 보인다. 석재는 입면 전체에 걸쳐 적용되는데, 건축가는 다양한 크기의 돌들을 사용하여 입면이 돌들의 조적으로 완성된 것처럼 보이게 한다. 석재가 입면의 실질적인 구조인 것처럼 보이기 위해 그들은 입면의 모서리 부위까지 석재로 감싸 마감한다. 석재는 힘을 받는 건축재로 보이는 듯하다. 그러나 건물에서 입면의 구조를 실제로 담당하는 것은 콘크리트 기둥들이다. 콘크리트 기둥들은 적층된 돌들이 이루는 면 뒤로 숨겨져 있지만

입면 한가운데를 지나가는 콘크리트 프레임들이 숨겨진 구조체가 존재함을 암시

59) 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 중 기본 단위를 통해 형성되지 않는 표면들 또한 평면적 성질을 가진다. 단일한 재료를 바탕으로 요철이 없도록 만들어진 표면은, 모서리 부분에서의 상세를 통해 평면성을 강조한다. 벽돌 면이 접힌 것처럼 모서리를 처리한 Oberwil의 Blue House 나 주택이나 재료의 접합부를 숨겨 건물 전체가 하나의 사물처럼 보이도록 한 루댕 주택을 예로 들 수 있다.

60) “(헤어초크와 드 뢰롱의 표면은) 그것들이 콘크리트, 구리, 유리, 잡석, 철제 메쉬 등 어떤 것이든 관계없이 ‘진실된’ 면에 대한 인지적 모호함을 가지게 된다. ... 많은 경우 표면은 덩어리진 무게감을 표현하기보다는 ‘무게 없음’의 감각을 선사한다.”, William J.R. Curtis, “Enigmas of Surface and Depth”, El Croquis 109-110, El Croquis, 2003. p. 35.



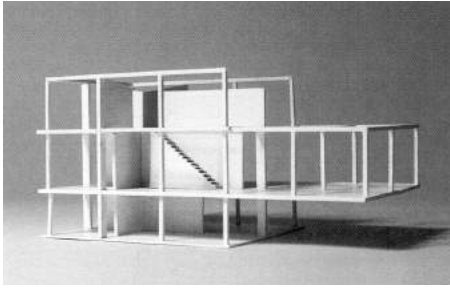


그림 3-28 Tavole House, 구조 모형

들은 입면을 구성하는 물질의 속성을 보이면서 동시에, 돌의 면 주변을 구성하는 건축 요소들에 의해 다시 물질적인 속성을 잃는다.



그림 3-29 라우펜의 리콜라 창고, 면 거리에서 바라본 모습

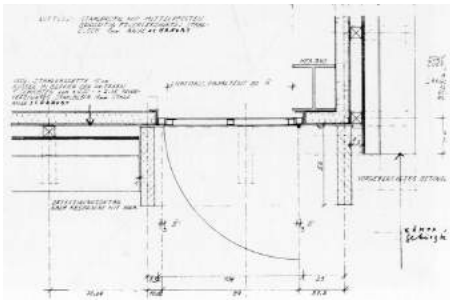


그림 3-30 라우펜의 리콜라 창고 : 단열벽과 나무 구조체, 시멘트 패널 상세

판자 더미가 쌓여 있는 모습과도 관계지어진다. 그러나 건물의 입면을 조금 더 가까이에서 보게 될 경우 전혀 다른 양상이 나타나게 된다. 면의 성질을 보여주

한다. 더하여 테라스까지 돌출된 콘크리트 프레임이 보이는 두께에 의해 적층된 돌들의 얇은 두께가 드러나게 된다. 콘크리트 프레임에 의해 돌의 면은 구조체가 아닌 외장재이자 피복으로 보이게 된다. 돌들의 표면은 평평하게 마무리되는데, 이는 적층된 돌들이 면의 성격을 강조한다. Tavole House에서 돌

이러한 모습을 그들이 리콜라(Ricola)를 위해 1987년에 완공한 라우펜(Laufen)의 리콜라 창고에서도 확인할 수 있다. 건물 입면을 멀리서 바라보았을 때 그것은 평평한 회색 벽 사이 가로로 그어진 굵게 강조된 선들과 세로로 얇게 그어진 선들의 조합으로 보이게 된다. 선과 면의 조합으로 나타나는 표면은 그것들의 물질적인 속성보다 선들에 의한 표현된 비례가 강조되어 나타나게 된다. 입면의 가장 상부에 위치한 지붕, 그리고 하단에 위치한 콘크리트 기단의 세로선은 면의 끝을 강조하여 그것의 평면성을 강조하여 드러낸다. 가로와 세로의 선으로 비 물질화되어 나타난 표면은 건물 뒤편 절벽을 구성하는 돌들의 적층된 모습과 연결되며, 동시에 대지 주변에서 흔히 볼 수 있는



그림 3-31 라우펜의 리콜라 창고, 가까이에서 바라본 모습

있던 섬유 강화 시멘트 패널은 입면의 실질적인 구조 역할을 하는 나무 프레임 위에 가볍게 얹혀 있다. 멀리서 바라보았을 때 시멘트 패널들의 그림자에 의해 드러나지 않았던 나무 프레임의 팔 부분은 이곳에서 강조되어 나타난다. 서로 간격을 두고 배치된 시멘트 패널들은 앞서 보인 연속적인 선(線)의 모습이 아닌, 파편화되어 선반에 얹혀 있는 사물의 성질을 드러낸다. 시멘트 패널들 중 세워져 놓인 부재들이 수직하지 않고 비스듬하게 뉘여 나무 프레임에 고정된 것이 이를 강조한다. 나무 프레임과 시멘트

패널은 중력에 대항하여 직조된 건물의 구축에 대한 표현이 되며, 동시에 건물의 내부의 용도(창고)를 대변하는 물체가 된다. 라우펜의 리콜라 창고 또한 마찬가지로 표면은 그것을 구성하는 재료들의 물질적 속성을 강하게 드러내는 한편, 경우에 따라 표면은 물질적 속성을 잃은 채 표면 주변의 모습(돌 절벽, 판자더미)들을 나타내는 요소가 되기도 한다.

## (2) 이미지의 물질화

이미지는 작가의 심상을 드러내는 자기 표현적 요소로서 흔히 여겨진다. 그러나 헤어초크 & 드 뢰롱이 그들의 건축에서 사용하는 이미지는 다른 대상에 대한 모사 또는 구상적 표현의 매체로 사용되지 않는다. 그것은 작가를 건축물의 전면에 내세우는 행위이고, 이는 헤어초크와 드 뢰롱이 지양하는 자세이다. 그러나 그것이 그들을 이미지의 사용으로부터 멀리하는 이유가 되진 않았다. 그들은 이미지를 복제의 방법을 통해 사용한다.

자크 헤어초크의 2000년 강의에서 이에 대한 실마리를 찾아볼 수 있다. 그들은 중세 교회건축, 그 중에서도 정교회 교회건축을 예로 들며 그곳에서 사용된 아이콘(icon)에서 가능성을 찾는다. 반복된 형상이자 기호로 인식되는, 아이콘으로서

의 이미지는 그것을 그려낸 작가가 아닌 이미지 자체가 가장 큰 자치를 차지한다.<sup>61)</sup> 그들은 동시에 현재의 시점에서 전통적인 이콘의 제작방식을 따를 수 없음을 인정함과 동시에 이콘과 같은, 작가의 개인적 표현이 전면에 드러나지 않는 이미지의 새로운 제작 방법을 제안한다. 그것은 기계에 의한 대량생산, 그것을 통한 반복된 이미지의 사용이다.<sup>62)</sup>

그들은 기계화의 과정을 거쳐 생산된 이미지를 사용하고, 그것의 원본은 새로 지어질 건물과 연관이 없는, 이미 만들어진 이미지를 차용한다. 차용되는 이미지는 이처럼 건축물을 염두에 두고 제작된 것이 아니지만, 계획 개념과 크게 맞닿아 있다. 그것은 건축주 또는 브랜드, 건물의 용도, 주변 지역의 역사 등 비 물리적인 요소와 관련한다. 헤어초크 & 드 뫼롱은 이처럼 건물의 비 물리적 환경을 이미지의 차용을 통해 표면에 도입한다.

대량생산된 이미지들은 실크스크린 등의 방법을 통해 건축 재료에 부착되고 입면에 병렬적으로 부착된다. 입면 재료에 부착된 이미지를 배열하는 과정에서 헤어초크 & 드 뫼롱은 그것들을 지지하는 구조체를 함께 드러낸다. 이미지는 입면을 구축하는 하나의 요소로 나타나고, 이 과정에서 이미지는 건물 입면의 구축에 통합된다.<sup>63)</sup> 바라보는 상황에 따라 표면에서의 이미지는 입면을 구축하는 요소로서, 또는 기호의 성격을 가지는 이미지로서 달리 나타나게 된다.

헤어초크 & 드 뫼롱이 바젤에 설계한 SUVA 빌딩을 이러한 맥락 속에서 논의해 볼 수 있다. 기존의 석조 건물과 그 옆에 새롭게 증축되는 건물과 융합시키기 위한 방안으로 그들은 석조 건물 전면에 유리 파사드를 설치하였다. 증축된 새 건물의 입면에 연장되어 설치된 기존 건물 앞 유리 파사드는 반사도에 따라

---

61) 정교회의 이콘(icon)들은 엄격한 규칙에 의해 제작되었으며, 제작자의 개인적 표현은 억제되었다. 정해진 형상의 이콘은 그러므로 기호의 성격을 가졌다.

62) “그러나 이콘의 가장 중요한 점은, 작품의 중심에 그것을 그려내는 작가에게 있는 것이 아니라 작품 자체에 있다는 것입니다. 그러므로 여기에선, 서구세계에선 상상할 수도 없겠지만, 작가가 작품 뒤로 물러나게 됩니다. 그것이 이콘의 현실(reality)입니다.”, Jacques Herzog, “The Power of Images”, AA School of Architecture Lecture, 2000.

63) “... 우리는 다른 길을 모색하고자 했습니다. ... 우리는 장식을 부가적인(decorative) 요소로서 생각하지 않습니다. 우리는 장식을 건축물을 구성하는 (물리적) 요소 중 일부로 봅니다.”, Jacques Herzog, Myths and Collaborations over Time, Columbia GSAPP, 2013.

기존 석조 건물 입면의 모습을 드러내기도, 감추기도 한다. 유리 파사드는 중첩되어 나타나는 신/구 건물을 부정하는 요소가 아닌, 두 건물이 균형을 유지하면서 하나된 모습으로 지각되도록 하는 역할을 한다.

유리 파사드에는 흰색 띠가 둘러져 있어 유리 파사드의 반사를 더욱 용이하게 한다. 그것은 멀리서 보았을 때 유리 파사드에 장착된 블라인드 같은, 물질의 특성을 가진 환경 조절장치의 일부로 보인다.<sup>64)</sup> 그러나 조금 더 가까이 다가가 그것을 바라보면 흰색 띠는 차양이 아닌, 글자 띠로 나타난다. “SUVA”, “CNA”, “INSAI” 라는 글자가 연속해서 유리에 부착되는데 이는 건물을 소유한 기업의 사명(社命)이다. 헤어초크 & 드 뢰롱은 건물 사용의 주체라는 비 물리적 환경 요소를 입면의 일부를 구성하는 유리면에 부착하였다. 유리라는 구축 요소에 통합된 글자의 띠는 바라보는 거리가 멀어질수록 선(線)의 형상으로 인식되는데, 이를 통해 이미지는 입면 구축의 일부로 인식된다.



그림 3-32 SUVA 빌딩, 구 석조 건물과 하얀 가로 띠가 추가된 유리 파사드의 병치



그림 3-33 SUVA 빌딩, 유리 파사드에 부착된 기업 사명(社名)

Eberswalde 도서관 또한 이와 비슷한 사례로, 이곳에서 건축가는 도서관을 직육면체의 단순한 형상으로 계획한다. 도서관은 3개 층으로 구성되며, 안쪽에 배치된 두 개의 코어가 건물의 하중을 지탱한다. 건물의 하중으로부터 자유로운 입면에는 개폐식 창문과 각 층의 빛 유입을 위한 고측창이 설치된다. 고측창은

64) 실제로 SUVA 빌딩의 유리 파사드는 과도한 열 유입 방지를 위해 유리면이 개폐식으로 계획되었다. 열 유입량에 따라 자동으로 열리고 닫히는 파사드는 그러므로 유리면 위의 하얀 띠가 환경 조절 장치처럼 보이도록 강조하는 역할 또한 수행한다.



그림 3-34 Eberswalde 도서관, 먼 거리에서 바라본 모습



그림 3-35 Eberswalde 도서관, 스튜디오 모형

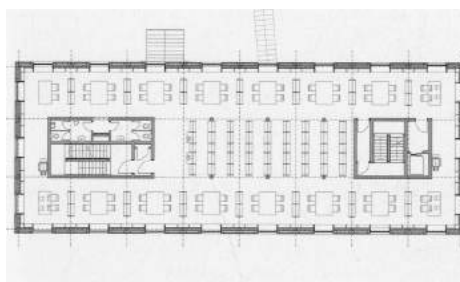


그림 3-36 Eberswalde 도서관, 평면도

단열 성능을 가지는 이중창호 뒤편에 또 하나의 유리면을 뒀으로서 완성된다. 유리면은 건물의 외벽과 나란하도록 설계되어 건물이 단단한 외양을 갖도록 한다. 건축물 외벽의 표면은 이미지의 병렬 배치를 통해 완성된다. 입면에 배치된 이미지들은 초기 계획에선 패턴 또는 추상적인 이미지가 실험되었으나, 작가 Thomas Ruff와의 협업을 통해 건물 계획 이전 시점에 발간된 신문 기사를 스크랩하여 17개의 구상적인 이미지가 선정되었다. 선정된 이미지들은 출처가 신문이었기에 Eberswalde 및 인근 지역의 역사를 담은 이미지들이었다. 이렇듯 비 물리적 환경 요소로서의 이미지들을 건축가는 콘크리트 패널에 실크 스크린하는 방식으로 제작하였고 각 이미지들은 건축물 표면에서 수평 방향으로 병렬 배치되어 이미지들은 입면에서 총 66번 반복된다. 그것들은 입면을 구성하는 콘크리트 패널에 그려진 문신처럼 보이며, 건축물과 통합된 모습을 보이는 이미지들의 연속으로 인해 직육면체의 건물은 거대한 띠의 조적으로 나타난다. 더하여 이미지들은 고층

창 부분의 반투명 유리와 콘크리트 입면 패널의 구분이 모호하게 만들어 조적된 표면의 인상을 강조한다. 이미지들은 콘크리트 패널 사이에 사용된 반투명 유리로 인해 직육면체의 단단한 인상이 깨지는 것을 방지하는 역할을 한다. 이렇듯 회화적이고 비물질적인 이미지들은 건물을 가까이에서 볼 때 그 모습이 달리 나타난다. 실크 스크린된 이미지들은 콘크리트 패널에 점묘화처럼 인쇄되어 있는데, 이로 인해 이미지들을 가까이에서 바라보았을 때 그것은 구상적인 이미지가

아닌 콘크리트에 묻은 이물질처럼 나타난다. 이미지는 그 형상을 버리고 입면의 일부인 콘크리트 패넬에 흡수된다. 구상적 이미지를 사용하였음에도 불구하고, 그것들은 때에 따라 입면 구축의 일부가 되어 관람자에게 나타난다.



그림 3-37 Eberswalde 도서관, 입면 패넬에 흡수된 실크 스크린 이미지

### 3.2.3. 소결 : 개체성을 바탕으로 변화하는 단속(斷續)적 표면

헤어초크 & 드 뢰롱은 물리적 표면 구축 재료, 또는 주변의 맥락과 연결된 이미지를 기초하여 개체성이 강하게 드러나는 표면을 구성한다. 그들은 3차원의 물질에 2차원 면의 성질을 부여하여 비물질적 성질을 갖도록 하는 한편, 비물질적인 이미지를 표면의 구축 체계에 통합하여 그것이 물질과 직접적으로 연결되도록 한다. 표면은 물질과 비물질이 혼합된 양상으로 나타난다. 그러나 그것은 비물질과 물질 사이의, 제 3의 모습으로 나타나는 것이 아니다. 변화한 표면의 상들은 또한 연관성 없는, 파편화된 모습으로도 나타나지 않는다. 표면은 환경의 변화에 따라 그 모습이 물질-이미지의 연속선상의 분절된, 구체적이고 개체성을 띠는 형태로 나타난다. 일련의 흐름 속에서 단속적으로 지각되는 독립된 개체로서의 표면은 그를 바탕으로 한정된 의미로 해석되지 않는 주변 환경과의 관계를 이루어나 가게 된다.

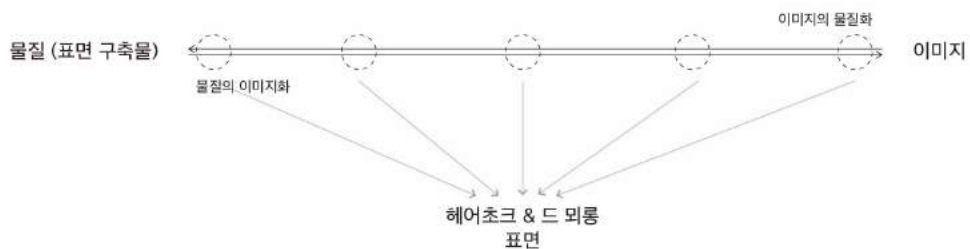


그림 3-38 물질-이미지 사이에서 단속(斷續)적으로 변화하는 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면

다음 장에서는 헤어초크 & 드 뢰롱의 건물 중 몇 사례를 선정하여 각 프로젝트에서의 표면에 대한 지각이 변화하는 양상을 구체적으로 살펴보고자 한다. 그들 건축 표면에서 나타나는 물질의 이미지화, 이미지의 물질화라는 두 가지 축을 설정하여 물질을 단위로 하여 표면이 구성된 도미누스 와이너리를, 이미지를 단위로 하여 표면이 구성된 리콜라 뢰루즈 창고를 선정하였다. 더하여 물질의 이미지화, 이미지의 물질화가 동시에 일어나는 사례로 프라다 아오야마 에피센터를 선정하여 논의를 더한다. 각 사례를 분석함에 있어 우선 그것들의 표면이 구축되는 과정을 분석하고, 이를 통해 건물 표면이 단속되어 지각되는 양상을 살펴본다. 이를 바탕으로 하여 달리 지각되는, 변화한 모습의 표면이 다시 그것을 둘러싸고 있는 주변 환경과 관계하는 양상을 밝힌다. 이를 통해 궁극적으로 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면이 매일 매일의 일상이 일어나는 주변 환경과 맺는 관계의 특징을 규명하는 것이 목표가 된다.

## 4. 헤어초크 & 드 뫼롱 건축 표면과 환경의 관계

- 4.1. 물질의 이미지화를 통한 표면-환경의  
관계 : 도미누스 와이너리
- 4.2. 이미지의 물질화를 통한 표면-환경의  
관계 : 리콜라 뮐루즈 공장
- 4.3. 동시적 물질화-이미지화를 통한 표면  
- 환경의 관계 : 프라다 아오야마

### 4.1. 물질의 이미지화를 통한 표면-환경의 관계 : 도미누스 와이너리

#### 4.1.1. 표면 인식 단위의 설정

도미누스 와이너리는 매우 넓은 농경 면적과 너른 자연 환경을 자원삼아 포도 주 주조 및 관광업이 주 산업으로 하는 미국 캘리포니아의 나파 벨리에 위치한다. 그들은 주변의 다른 와이너리들이 술을 마시고 즐기는 활동들을 바탕으로 하여 건축물을 설계한 것과 달리 설계의 시작을 대지를 '이미' 구성하고 있는 요소들로부터 시작한다.<sup>65)</sup> 그것은 땅의 형상, 크기, 구성물질 등이었다. 표면 재료

---

65) “이 곳(나파 벨리) 주변의 와이너리들은 와인을 마시는 행위라든지 남쪽 나라 어딘가에서 즐거운 시간을 보낸다든지 등의, (이곳과 관계없는) 무언가를 흉내내기 때문에 추한 모



의 선정을 주변에서부터 찾는 것은 또한 건축물의 용도가 땅에 기반한(포도 재배 및 가공) 산업시설 및 판매시설이라는 점과도 맞닿는다.

#### (1) 표면 구축의 기본 단위 : 현무암과 돌망태(Gabion)

헤어초크와 드 뢰롱은 건축물의 형상을 결정하는 데 있어 대지 주변 나파 벨리에서 흔히 볼 수 있는 석조 헛간을 참조한다. 콘(cone) 형상의 석조 헛간은 주변에서 발견할 수 있는 얇고 넓은 돌들을 조적하여 완성한 것으로, 건물 형태는 발전 과정 중에 박공에서 아치로, 다시 아치에서 직육면체형으로 조정되었지만 조적되어 사용되는 돌이라는, 건축 재료에 대한 관심은 그대로 남는다.



그림 4-1 대지 근처의 석재 헛간

나파 벨리는 화산지대이기 때문에, 주변에서 화산암을 쉽게 발견할 수 있다. 건축가는 주변의 맥락을 담아내는 푸른 빛이 도는 검은색 현무암을 주 재료로 선정한다. 그러나 무르고 질량이 가벼운 현무암은 형태의 참고가 된 석조 헛간처럼 조적의 방법으로 만들어 낼 수 없는 재료이다. 그럼에도 불구하고 건축가는

주 재료로서 주변의 현무암을, 이미 존재하는 헛간들의 조적된 표면을 새 건물에서도 적용하기 위해 토목 현장에서는 이미 널리 사용되어왔지만 건축물에는 아직 사용되지 않았던 석재 가공방식을 제안한다.

건축가는 돌망태(Gabion)를 건물 입면 구성의 기본 단위로 선정한다. 토목현장에서 옹벽의 횡하중을 지탱하기 위한 용도로 널리 사용되었던 돌망태는 본래 하중을 담당하기에 충분히 무거운 돌을 철망 안에 단단히 넣어 시공된다. 이 때 돌은 필요한 하중을 채우는 역할로만, 철망은 그 돌이 새나가지 않도록 묶는 역할로만 기능한다. 그러나 헤어초크와 드 뢰롱은 건축 프로젝트에 돌망태를 사용

---

습을 띠니다. 그렇기에 그것들은 이곳의 규모, 형태, 냄새 등 이곳만의 흥미로운 특성과 맞닿아 있지 않습니다. 인위적인 형태를 바탕으로 한 그 건물들은 마치 풍경에 글자를 새겨 놓은 것만 같습니다.”, Jacques Herzog, Architectures by Herzog & de Meuron, AA Lecture, 1999.

함에 있어 돌-철망의 관계를 기존과 다른 방식으로 접근한다.

돌망태의 철망은 직육면체의 형상으로, 가로/세로/높이비가 2:1:1, 90cm x 45cm x 45cm로 산정된다. 이는 구조적 안정성을 확보하기 위한 최소 두께보다 더 두껍게 산정된 수치이다. 기존 돌망태가 사용된 정육면체의 모습에서 벗어나 이곳에서의 돌망태의 철망은 벽돌의 형상과 유사한 직육면체로 계획되었다. 돌망태 철망은 현무암 돌들이 쓰러지지 않고 표면에 조적될 수 있도록 테두리를 한정하는 역할을 함과 동시에 그 자체로도 벽돌과 같은 조적의 방식으로 쌓여 표면을 구성한다. 철망을 구성하는 각 강선의 간격은 7.5cm로, 내부의 돌을 가로막 지 않는 크기로 산정되었다. 철망의 강선은 바라보는 곳에 따라 그 모습이 나타나기도, 사라지기도 한다. 각각의 돌망태의 철망들은 그것들을 구성하는 강선과 동일한 재료로 휘감듯이 결합된다. 그러므로 강선의 두 배 두께를 가지는 돌망태의 모서리는 강조되어 표현된다.

돌망태의 철망은 조적의 방식으로 표면을 구축하는 요소로서 지각되기도, 또는 거대한 덩어리의 전체 건물을 포장하는 얇은 면으로도 지각된다. 작은 직육면체 돌망태는 모여 총 길이 약 100m, 폭 약 25m, 높이 약 9m의 커다란 직육면체가 된다. 표면에 조적된 돌망태 철망들의 집합은 하나의 연속된 격자로서 나타난다. 철망은 거대한 건물을 감싸는 커로서 지각된다. 또한 2:1:1 비율을 가진 철망은 건물의 모서리 부분에서 옆면과 엇갈림 없이 결합되도록 하여 그것이 연속된 격자로서의 모습으로 표현되는 것을 유지한다.



그림 4-2 돌망태의 돌 크기에 따른 시각적 효과

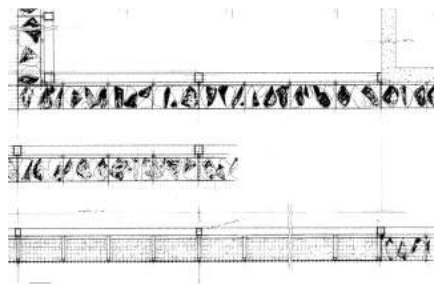


그림 4-3 돌망태 결합 디테일

돌망태 내부를 채우는 돌은 직경 20cm 내외와 50cm 내외의 두 가지 유형이 사용되었다. 작은 돌들로 채워진 돌망태는 상대적으로 돌들 사이의 빈 공간이 적게 드러난다. 이 때 돌망태는 단단한 직육면체형 덩어리의 성질이 강하게 지각된다. 작은 돌들로 채워진 돌망태는 상대적으로 큰 하중을 버틸 수 있어 기능 공간(와인 숙성실, 와인저장고, 시음실, 창고 등)의 1층 부분에 집중적으로 사용된다. 땅과 가까운 부분에 작은 돌들로 채워진 돌망태를 적용함으로 건물은 땅과 독립된 하나의 거대한 덩어리로 지각된다. 상대적으로 큰 크기의 돌들로 채워진 돌망태는 반대로 돌들 사이의 빈 공간이 강하게 드러난다. 돌망태는 단단한 덩어리의 성질이 아닌 돌들을 담은 함(函)과 같이 지각된다. 큰 돌들이 사용된 이러한 돌망태들은 그것을 구성하는 단위 물질인 현무암이 크게 강조되어 나타난다. 2층 복도 등 좁고 긴 공간에 면하여 집중적으로 적용된다.

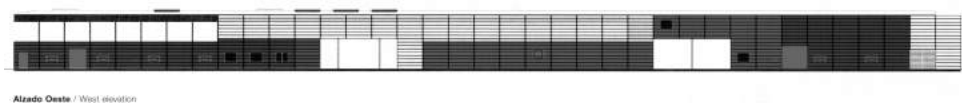


그림 4-4 도미누스 와이너리 서측 입면에서의 돌 사용 분포 (검은색 : 작은 돌 / 흰색 : 큰 돌)

건축물 표면을 구성하는 기본 단위인 현무암, 그리고 그것을 담아내는 돌망태, 그리고 완성된 직육면체의 전체 건물 형태는 건물 표면이 인식되는 단위를 재설정한다. 동일한 물질로 표면은 구성되어 있지만, 그것을 구성하는 요소들이 때에 따라 달리 강조되어 표면은 돌들의 집합으로, 또는 직육면체 돌망태 벽돌의 집합으로, 또는 거대한 직육면체 덩어리로 달리 나타나는 것이다.

## (2) 기본 단위의 묶음 : 철골 구조물 및 콘크리트 코어

돌망태의 안쪽 커로는 건물의 실제 하중을 담당하는 철골 구조체와 콘크리트 코어가 위치하게 된다. 콘크리트 코어는 건물의 기능실에 적용된다. 기능실에서

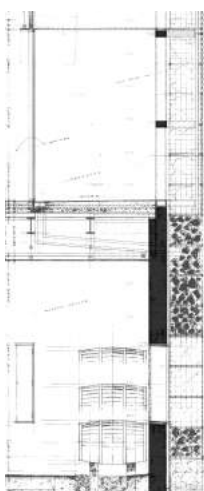


그림 4-5 콘크리트/  
철골 접합상세

의 온도/습도 등을 조절 겸 외부로부터 기능실을 격리시키기 위하여 콘크리트 코어는 사용되었다. 건물의 방문자가 콘크리트 코어를 직접 마주할 수 있는 곳은 1층 중앙 홀이다. 이곳에서 프리캐스트 콘크리트 방식으로 제작된 콘크리트 패널은 건물의 표면을 구성하는 돌망태 표면 내측 커에 적용된다. 그로 인해 1층 중앙 홀의 정사각형 공간의 두 측면을 담당하는 콘크리트 벽체는 평면적인 특징이 강조되고 그것과 수직하게 배치된 돌망태 입면 또한 평면적인 성질을 획득한다. 돌망태들이 모여 형성된 나머지 두 쪽 측면은 무게를 가지는 물질의 집합이 아니라 피복(Cladding)과 같이 나타난다.

2층 사무공간 및 이동 동선 주위로는 철골 구조체가 자리한다. 두께 13cm의 수직/수평의 철골 프레임은 X 브레이싱이 덧대져 마무리된다. 그러므로 철골 프레임은 전체 하중을 담당하는 구조체로 표현되고, 그것과 함께 지각되는 돌망태 표면은 철골 구조체의 마감재로서 표현된다. 두께를 가지고 적층된 물질의 성질보다는 평면의 성질이 강조되어 나타나는 것이다. 이곳 철골 프레임의 수직 부재는 돌망태 4단위마다 하나씩 배치되며(3.6m), 수평 부재의 단위는 돌망태 높이의 3배(1.35m)이다. 철골 구조체의 수직/수평 부재는 돌망태에 의해 만들어진 격자를 따른다.<sup>66)</sup> 철골 구조체는 수직/수평 총합 12개의 돌망태를 하나의 단위로 다시 묶는다.

### (3) 기본 단위로 형성된 표면에서의 지각 확장 : 평면 유리 패널

유리벽은 건물의 가장 외곽에 위치한 면은 아니지만 개구부와 바로 마주하고 있기 때문에 건물 내부에서 돌망태의 입면과 함께 표면으로서의 역할을 수행한다. 이러한 이유로 건물에 사용된 평면 유리 패널 또한 표면 논의에 포함하였다.

66) <그림 3-24> 에서와 같이 2층 바닥과 나란한 높이에 위치한 철골 부재는 입면 돌망태의 격자 체계를 따르지 않는 것을 볼 수 있다. 이것은 1층/2층의 층고 차이에 의해 나타난 것인데, 관람자가 바닥면에 의해 입면과 엇갈린 철골 부재를 바라볼 수 있는 지점은 매우 한정적이다.

건물 내에서 유리는 2층 사무공간에 주로 사용된다. 유리벽은 바닥부터 천장까지 한 장의 패널로 제작되었으며, 너비는 1.2m 이고, 이는 돌망태 너비의 4/3, 철골 구조체 간격의 1/3이다. 평면 유리 또한 입면의 철골 구조체와 마찬가지로 돌망태의 모서리에 의해 생긴 격자 체계를 따라 배치된다. 건축물 입면의 돌망태 패널과 유사한 격자 체계를 유리 패널이 가짐으로서 패널은 입면의 돌망태 패널에 대응하고 관계하는 요소임을 알 수 있다. 이것은 건물에서 두 가지 방식으로 적용된다.

첫째는 다른 물질의 추가 없이 유리벽만으로 면이 형성된 경우이다. 이러한 방식의 유리면은 주로 2층 사무공간의 외벽면을 따라 배치되는데, 투명한 유리벽은 안쪽 공간을 들여다 볼 수 있는 투명한 막이자 외부의 풍경이 반사되어 나타나는 면으로 사용된다. 투명한 유리벽은 건물 내부 공간에 드리우는 광량의 정도에 따라 달리 적용되었다. 광량이 적은, 내부 깊숙한 곳에서는 유리를 동선에 수직하게 배치하여 패널의 건너편 공간이 투과되어 나타나도록 하였다. 반면 상대적으로 광량이 많고 입면과 가까운 복도 공간에서는 좁고 긴 동선에 나란한 방향으로 유리 패널이 배치되었다. 이곳을 지나는 관람자는 그러므로 유리패널을 정면으로 바라보는 것보다 비스듬히 서서 바라보게 된다. 비스듬히 서서 바라보게 된다는 점과 유리면에 강한 햇빛이 드리운다는 점으로 인해 이곳의 유리벽은 외부 공간의 모습을 왜곡 없이 그 위에 투영한다.

유리벽의 두 번째 유형은 흰색 내벽과 겹쳐 만들어진 유리벽이다. 유리벽 안쪽 공간은 사무공간으로써 공간을 분리하기 위하여 흰색 벽이 설치되어 있는데, 그 중 일부는 유리면에 바로 앞에 설치된다. 흰색 벽면으로 인해 유리면은 더욱 적극적으로 외부의 모습을 반사하여 비추기 때문이다. 유리벽과 함께 하나의 몸체처럼 사용되는 흰색 벽면은 주로 2층 복도공간 중 돌망태 입면이 적용된 부분에 사용되어 외부로부터 유입되는 광량이 적은 곳, 직사광선이 비치지 않는 곳에 설치되어 적은 빛으로도 유리면에서의 반사가 원활하게 일어나도록 한다. 더하여 여기의 유리벽은 흰색 벽체를 사용한 것으로 인해 유리벽의 한 켠 앞에 설치된 돌망태에서 유입되는 산란된 빛과 그 사이의 그림자를 받는 막의 역할을 하기도 한다.

유리 패널은 반사하고 투영하는 성질을 통해 주변의 모습을 그 위에 드리운다.

이곳에 사용된 유리 패널의 크기는 세심하게 고려되었다. 패널의 높이를 2층 층고와 같게 한 것에 더하여 패널의 가로 길이를 건물 입면의 돌망태, 철골 구조체의 격자 체계와 근거해 설정하였다. 그러므로 도미누스 와이너리의 평면 유리 패널은 외부 공간의 풍경, 건축물의 돌망태 입면과 철골 구조체를 통해 발현되는 지각을 확장되는 면의 역할을 수행한다.

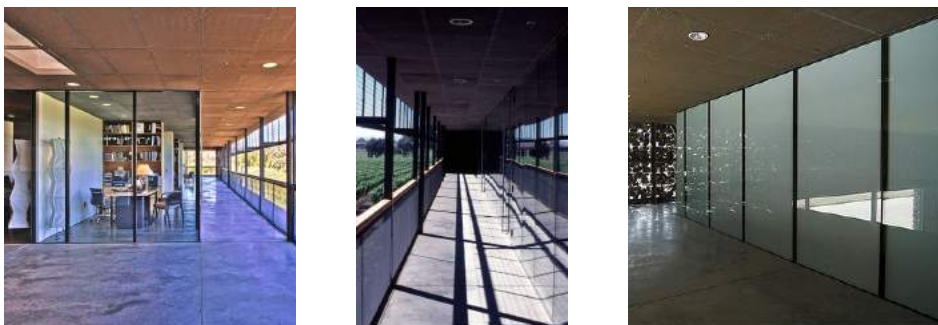


그림 4-6 사용된 유리의 위치에 따른 시각 효과 (투과, 외부 풍경의 반사, 유입된 빛의 반사)

#### (4) 소결

도미누스 와이너리를 구성하는 표면을 돌망태, 그리고 그것 바로 뒤의 철골 구조체, 그리고 한 켠 뒤의 유리벽으로 나누어 살펴보았다. 건물의 표면은 주변의 현무암, 그리고 그것을 담는 철망을 기본 단위로 설정하고, 그것은 조적되고 병렬 배치되어 전체의 표면을 형성한다. 그러므로 건축물 표면은 현무암들의 집합으로, 그것들이 규격화의 과정을 거쳐 형성된 돌망태가 조적된 모습으로, 그리고 돌망태의 조합을 통해 생성된 평면의 모습으로 때에 따라 달리 지각된다. 여기에 더하여 기본 단위인 돌망태 주위로 건축물을 구성하는 다른 요소들이 접합되는데, 이는 건축물 표면을 구성하는 기본 단위를 묶는 틀이 되어 표면이 현무암-돌망태-전체 건물 평면과 다른 모습으로 지각되게끔 한다. 표면 구성된 것과 유사한 체계를 가지는 표면 주위의 유리 패널은 표면에서의 지각이 표면 주위의 다른 요소들에까지 확장되어 나타나도록 한다.

도미누스 와이너리의 표면은 그러므로 기본 구성 물질을 바탕이 되어 그것을

다른 요소들이 둘러싸고 감싸는 방법으로 구성된다. 그것들은 기본 단위를 한정하는 틀이 되는데, 틀은 표면의 모서리로 인식되어 그것의 전체 형상을 나타내게 된다. 강조되는 틀은 그것을 마주한 상황에 따라 달리 나타나며, 이로 인해 표면이 변화하는 양상은 일정한 흐름을 나타내지만, 지각되는 각각의 표면은 변화하는 과정의 모습으로 나타나는 것이 아니라 고정된 상태로서 나타난다. 표면은 단속적으로 변화한다.

이렇듯 단속되어 변화하는 표면의 모습은 물질과 이미지의 사이를 오가며 나타난다. 현무암이라는 물질이 이미지의 모습을 나타내기 위해 표면은 2차원 면(面)의 성질이 드러나도록 계획된다. 그림<4-7>은 도미누스 와이너리 2층 평면도의 격자 체계를 표시한 평면도인데, 여기에서 건물은 하나의 통일된 격자 체계를 갖지 않음을 볼 수 있다.<sup>67)</sup> 건물 평면은 건축물 외벽의 돌망태들에 의해 만들어진 입면 벽이 기준이 되어 계획되었기 때문이다. 건물은 하나의 통합된 체계를 가지는 것이 아니라, 직육면체의 각 면들에 기준한 파편화된 체계를 갖는 것이다. 표면 구성 요소에 의해 생성된 벽체의 2차원적인 모습이 건축물 내부로까지 확장되어 나타나도록 공간이 조율된 것이다.

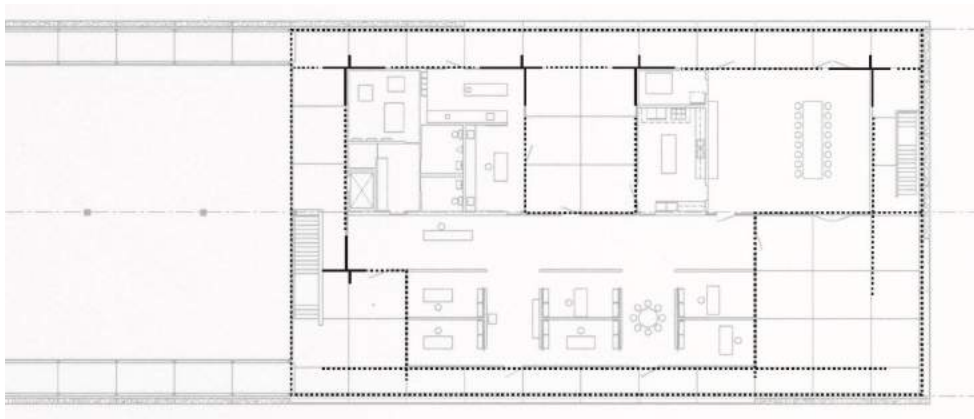


그림 4-7 2층 평면도 : 입면 벽에 의해 파편화된 모습으로 형성된 평면 격자 체계

67) 돌망태와 철골 구조체는 인접하여 구성되므로 그것의 유사한 치수 체계를 바로 인지할 수 있고, 유리벽의 경우 바닥면의 줄눈을 통해 돌망태/철골 구조체와 연결된다. 바닥면 줄눈 1단위 당 유리벽은 3개, 돌망태는 4개가 배치된다.

#### 4.1.2. 변화하는 표면에 의한 주변 환경과의 관계

도미누스 와이너리의 표면은 그것의 단위 물질인 현무암을 둘러싼 여러 요소들에 의해 다양한 모습으로 지각됨을 확인하였다. 그것은 표면을 바라보는 관람자가 처한 환경에 따라 달리 나타나게 된다. 본 절에서는 단속적으로 지각되는 도미누스 와이너리의 표면을 그것을 바라보는 거리, 그리고 내부/외부 공간의 광량 차이에 따라 나누어 각각의 상황에서 달리 지각되는 표면이 그것을 둘러싼 주변 환경과 관계하는 양상을 살핀다. 분석은 건축물 방문 시의 이동 동선에 따라 마주치는 일련의 공간들을 따라 순차적으로 이루어진다.<sup>68)</sup>

##### (1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성

나파 벨리는 두 산맥 사이에 둘러싸인, 매우 넓은 평야지대에 위치하고 있다.<sup>69)</sup> 도미누스 와이너리가 위치한 대지의 북동측으로는 연트빌(Yountville)이라는 마을이 위치하고 있다. 연트빌과 대지 사이 경계선에는 고속도로가 있어 대지와 주거지역 사이를 나누고, 대지 입구에는 곡선도로와 함께 나무들이 길을 따라



그림 4-8 도미누스 와이너리를 둘러싼 주변 환경

68) 대지 입구 - 건물 입구 - 1층 로비 공간 - 2층 복도 - 사무 및 상담실까지의 과정

69) 포도밭 한 가운데에 양조 및 저장시설, 판매 및 사무공간의 설계를 의뢰받은 헤어초크 & 드 뢰롱에게 있어 가장 큰 인상을 준 것은 대지의 크기였다.



줄지어 배치된다. 도로, 나무 등에 의해 마을과 와이너리 주변 대지는 나누어진다. 곡선 도로를 따라 이동하면 와이너리의 입구를 맞게 된다. 와이너리의 입구에는 건물을 향해 다리가 놓여 있고 다리는 나무들에 의해 감싸진다.

대지의 중앙에는 서남향으로 도로가 뚫려 있다. 대지 중앙의 도로 끝에는 거대하게 이어진 비더(Vedeer) 산이 자리한다. 거대한 산맥의 일부인 비더 산은 높이가 약 800미터인데, 경사가 가파르지 않아 대지를 감싸는 산이자 하늘에 그어진 수평선처럼 인지된다. 서남쪽으로 도로를 중심으로 주변의 포도밭들은 줄지어 배치된다. 높이 약 2미터의 포도나무와 그 지지대는 도로에 수직/수평 방향으로 나는데, 포도나무들이 만들어내는 선(線)의 연속은 대지에 일정한 방향성을 주게 된다. 줄지어 배치된 포도나무 사이로 재배/수확 행위가 이루어지며 중앙의 도로를 따라 포도들은 건물로 운반된다. 작업자와 방문자의 동선은 서남측 중앙 도로에서 겹친다.

## (2) 외부 공간 원거리에서 : 이미지화에 의한 2차원 평면의 시각적 연결

포도밭 입구에서 길이 100m 의 건축물 표면을 마주할 수 있다. 멀리서 바라보았을 때 현무암으로 채워진 돌망태들은 7.5cm 간격으로 배열된 강선들이 만들어내는 격자가 사라져 보인다. 돌망태 속 거칠게 다듬어진 현무암들은 구체적인 형상이 여기에서 드러나지 않는다. 건물은 풍경 속에 놓인 2차원의 거대한 사각 평면으로 보인다. 진입 동선이 건물에 수직한 방향으로 나 있고, 이곳에서 바라보는 직육면체 건물은 좌우 측면이 숨겨져 정면만이 부각되어 보이기 때문이다.

길이가 매우 길고 높이가 낮은 건물은 그 뒤편의 낮은 높이로 시야 끝까지 이어진 비더 산과 형태적 유사함을 보인다. 산의 능선이 만들어내는 가로와 수직의 선을 넘지 않은 건물은 수평한 산맥의 수평성을 강조하여 드러낸다. 건물 표면을 이루는 거친 현무암들은 이곳에서 입자로서 나타난다. 입자들이 모여 만들어진 2차원 면으로 지각되는 건축물 표면은 비더 산의 다양한 초록이 입자화되어 표현해내는 색의 변화와 연결된다. 건축물의 형태뿐만 아니라, 표면을 구성하고 있는 재료에 의해서도 산맥과 연결된다. 2차원 면으로 지각되는 이곳의 표면은 배경으로서 드러난 뒤편의 산맥과 하늘을 선과 면의 모습으로 환원하고 이를 통해

건물은 풍경 속으로 자연스럽게 녹아들어간다.<sup>70)</sup>

이곳에서 건축물 표면은 비더 산뿐만 아니라 건물 앞에 놓인 광활한 포도밭과도 함께 보인다. 건물과 입구 사이의 포도밭은 도로에 수직하여 구성되어 있다. 포도 넝쿨을 잡아주는 지지대, 지지대가 놓인 방향을 따라 나란히 심겨진 포도 나무들은 같은 사물이 반복되어 배치된 것처럼 보인다. 이를 통해 강한 선의 연속이 포도밭에 만들어지는데, 포도나무의 열은 관람자의 정면으로 나 있는 것이 특징이다. 정면을 향해, 병렬 배치되어 열을 이루는, 동일한 요소들은 그러므로 3차원 물질의 성질을 잃는다. 그것은 인쇄된 이미지와 같이 관람자에게 나타난다. 2차원의 가로로 긴 사각형 형상을 보이는 건물 표면은 포도밭이 보이는 이러한 특성을 바탕으로 시각적으로 연결된다.



그림 4-9 원거리에서 바라본 도미누스 와이너리와 비더 산, 포도밭

원거리에서 건축물 표면을 바라보았을 때 그것은 거대한 2차원 면의 모습을 강하게 드러낸다. 이는 건축물이 전체적으로 단순한, 기하학적 형상을 취함으로써 극대화된다. 건축물의 표면은 정면에서 바라보았을 때 요철이 없고, 명확한 경계를 가진다. 평평하게 나타나는 표면은 그것을 구성하는 재료(현무암)의 물질적 특징을 보여주기보다 그것을 입자로 환원하여 표면이 입자에 의해 채색된 평면

70) “우리는 주변 지역에서 나온 화산암을 사용하고 싶었습니다. 그로 인해 건물은 시야에서 뚜렷이 보이지 않게 됩니다 ... 도미누스 와이너리 주변에선 광활하게 열린 풍경이 자리하고 있어 이것의 효과는 극대화됩니다. 건물은 스텔스 폭격기처럼 풍경 속으로 사라집니다.”, Jacques Herzog, *How Architecture is Bound to a Specific Ground*, National Library of Israel, 2016.

으로 보이게 된다. 점묘의 방법으로 표현된 길고 낮은 사각형 표면은 뒤편의 산의 형상, 그리고 앞의 줄지어 이어진 포도밭의 열(列)과 뒤섞여 하나가 된다.

### (3) 외부 공간 중거리에서 : 땅의 연장된 모습으로 나타나는 표면

포도밭의 입구 부분을 지나 건물로 다가오게 될 때 표면은 그 모습을 달리 나타나기 시작한다. 멀리서 바라보았을 때와 달리 건물 입구 근처에서는 건물 표면을 구성하고 있는 돌들이 물질로서 드러나기 시작한다. 그것들은 열을 지어 가지런히, 건물을 처음 계획할 때 참고가 된 석재 헛간의 조적된 돌들처럼 나타난다. 사람이 건물 표면 중 조금 더 자세히 바라볼 수 있는 1층 부분은 작은 크기의 돌들로 이루어져 있어 건물이 돌의 조적을 통해 단단하게 쌓여 있다는 이상을 더한다.



그림 4-10 쌓여 있는 석재와 막(幕)으로 지각되는 철망

건물 표면은 돌의 물질적 성질을 이곳에서 드러냄과 함께 건물을 먼 거리에서 바라봤을 땐 보이지 않았던, 돌망태의 담는 틀인 내식성 강선들의 모습이 이곳에서는 나타난다. 7.5cm의 간격을 가지고 나란히 이어져 있는 철망들은 그것들을 묶어 만든 표면에선 돌이 쌓인 벽 앞에 나타나는 막(layer)으로 지각된다. 45cm 두께의 철망 안에 들어가 있는 돌들로 인해 철망의 옆면 및 위/아랫면은 보이지 않게 되고 그것의 전면만이 외부로 향해 나타나는데, 이로 인해 철망은 돌들 앞에 설치된 가로/세로무늬의 격자 평면으로 보이는 것이다. 가로/세로무늬와 함께 돌망태들을 묶는 강선들 사이로 7.5cm x 7.5cm 의 격

자에 다시 45cm x 90 cm의 격자가 드러난다. 격자가 강조되어 보임으로 인해 돌망태의 틀은 면(面)의 성질이 강조되어 나타난다. 검은색 현무암 앞에 놓여 씨



그림 4-11 철망 경계에서의 결합 방식



그림 4-12 콘크리트 바닥면과 건물 벽체 주위에 설치된 자갈

물의 표면은 강한 물질적 특징을 바탕으로 땅이 연장되어 형성된 것과 같이 주변과 연결된다. 더하여 돌망태 표면이 건물의 상층부로 갈수록 빈틈이 많아지는 것 또한 땅이 연장되어 형성된 표면에 대한 인상을 배가한다.

실과 낱실의 직물과 같이 표현된다. 돌망태 프레임을 구성하는 강선들은 이곳에서 한 커 뒤의 돌들이 실제의 무게보다 훨씬 가볍게 보이도록 한다.<sup>71)</sup>

표면을 바라보는 이 곳 광장의 바닥은 콘크리트가 타설되어 있는데, 광활한 콘크리트 광장과는 달리 건물의 벽체 주위로 자갈이 깔려 있다. 타설된 콘크리트로 이루어진 광장의 일부분에 자갈이 드러나 있어 건물 주위 대지가 본래 자갈밭이었던 것처럼 인식된다. 자갈의 바닥은 건물의 벽체와 상당히 유사한 모습으로 나타난다. 표면의 바닥 쪽 돌망태에서는 작은 크기의 현무암을 넣어 빈틈없는, 단단한 인상의 벽체가 되도록 했기 때문이다. 그러므로 이곳에서 건축

#### (4) 내부 공간 중거리에서 : 반전된 빛에 의해 이미지화된 표면의 확장

건물의 입구 부분을 지나 건물 내부의 1층 로비에 다다르게 되면 돌의 표면은 입구에서 지각한 것과 다른 모습을 보이게 된다. 이곳 1층 로비는 외부 공간에 비하여 빛이 적게 유입되어 전체적으로 어두운 공간이다. 이곳에서 바라본 돌망태의 표면은 반전된 모습으로 나타난다. 유입된 빛을 통해 돌망태의 모습을 볼 수 있는데, 이는 돌망태 속 돌들의 형상이 아닌 돌들 사이의 빈 공간이 빛을 통

71) “우리는 이 건물에서 사용한 석재라는 재료가 나타내는 성질을 극한까지 추구하였습니다. 그것은 단단하고 매우 무거운 인상을 풍김과 동시에 매우 가볍게 보입니다. 그것은 마치 레이스와 같아 보입니다.”, Jacques Herzog, New works by Herzog & de Meuron, 1999.

해 나타나는 것이기 때문이다. 돌들 사이로 강하게 내리는 빛은 돌들에 의해 생기는 어둠과 대비되어 나타낸다. 1층 로비의 2층 부분에는 와인 숙성고와 사무 공간을 잇는 좁다란 복도가 위치해 있는데, 이곳의 표면은 철제 메쉬 망이 설치되어 있다. 철제 메쉬에 의해 돌, 그리고 철골 프레임의 구체적인 형상이 지워지고 돌망태의 표면에서 생성된 빛과 그림자만이 표현된다. 돌망태와 철골 프레임은 그러므로 3차원의 물질적 성질을 잃은 채 빛과 그림자의 면으로서 나타나게 된다. 그러므로 이곳 내부 공간에서는 돌은 무거움, 쌓여있음 등의 물질적 성질이 사라지고 빛과 그림자로 치환되어 이미지화된 모습을 관람자에게 나타낸다. 이미지화되어 나타나는 표면은 이곳에서 다시 외부를 바라보는 액자와 같은 역할을 수행하여 외부의 풍경 또한 이미지화하여 나타낸다.



그림 4-13 건물 중앙 홀에서 바라본 반전된 표면

2층 사무공간을 감싸고 있는 복도 공간에서도 이와 같은 모습이 나타난다. 2층 복도에서 이동 동선에 나란하도록 바라보면 돌망태의 입면은 복도를 구성하는 4면 중 하나를 담당하는 면으로 지각되는데, 빛의 유입에 의해 돌망태 표면은 물질적 성질을 잃고 빛과 그림자에 의해 이미지화된, 평면의 모습으로 치환되는 것이다. 복도 전체에 걸쳐 배치된 철골 프레임은 돌망태 입면을 그것들을 감싸는 피복으로 보이도록 하여 빛과 그림자로 나타나는 평면의 모습을 강조하여 나타낸다. 이미지화된 돌망태 표면 주위에는 콘크리트 바닥면이, 천장면은 철제 메쉬 망이, 그리고 돌망태 입면의 반대편 수직면에는 흰색 벽체를 덧댄 평면 유리

패널이 사용된다. 3면을 구성하는 3가지의 재료들은 각자의 모습을 드러냄과 동시에 표면 위에 빛과 그림자로 나타난 돌망태 표면의 모습을 드러운다. 주변 요소들이 돌망태 입면의 격자 체계와 유사한 간격으로 설치되었기에 그것들은 드리워진 빛과 그림자와 괴리되어 보이지 않는다. 이미지화된 표면은 주변으로까지 확장되어 나타나는 것이다.



그림 4-14 투과된 빛을 받아들이는 유리, 바닥면, 철제 메쉬 천장

돌망태 표면의 안쪽 커인 연속된 유리 벽면에서는 건물 주변의 포도밭 풍경이 반사되어 나타난다. 건물 입면의 개구부를 통해 직접 볼 수 있는 주변 풍경과 함께 유리 벽면은 주변 풍경을 이미지화하여 복도를 기준하여 대칭적으로 보여준다. 유리벽은 관람자로 하여금 개구부를 통해 보이는 포도밭의 풍경을 확장하여 관람자에게 보이고, 그를 통해 관람자가 포도밭에 둘러싸인 것처럼 인지하는 수단이 된다. 동시에, 투과하는 유리의 성질은 유리벽 건너편의 공간을 반사된 포도밭 풍경과 함께 그 면에 나타낸다. 밭에서 포도 재배를 하는 모습이 사무공간에서의 모습과 중첩되어 나타나 건물의 용도(포도의 재배 및 가공, 그리고 유통)가 우리 벽면을 통해 다시 한번 드러나게 된다. 유리 벽면을 바라보는 거리와 각도에 따라 유리면에 중첩되는 두 풍경의 강약이 조절된다. 이 때 유리 벽면은 단순한 간막이벽의 역할만을 수행하지 않는다. 그것은 두 가지 이미지화된 풍경을 한 곳에 모으는 장치로 작동한다.



그림 4-15 유리 벽면에 대칭의 이미지로 나타나는 외부 환경



#### (5) 내부 공간 근거리에서 : 단위의 극대화된 물질성을 통한 외부 환경과의 연결

2층 복도공간에서 이동 방향에 수직하여 표면을 바라볼 때 관람자는 돌망태 표면을 가장 가까운 거리에서 바라볼 수 있게 된다. 이곳은 약 2m의 폭을 가진 공간으로서 좁고 긴 형태를 가진다. 이곳에선 입면의 돌들과 함께 돌망태의 틀을 이루는 강선들을 볼 수 있다. 이곳에서 강선들은 돌들의 틈 사이사이를 통해 그것의 옆면, 바닥면을 내보인다. 철제 틀은 3차원의 물체로 보이면서 돌들이 놓일 자리를 지정하는 선반처럼 보이게 된다. 돌망태 틀을 이루는 강선들을 통해 물질적 성질은 배가된다.



그림 4-16 근거리에서 바라본 돌망태 표면

강한 물질성을 나타내는 돌망태 속에는 직경 50cm 내외 큰 크기의 돌들이 담겨져 있다. 이곳의 돌망태는 그러므로 1층 광장 공간에서 볼 수 있는 돌망태들보다 빈틈이 많다. 철망의 존재로 인해 표면은 역설적으로 큰 돌이 사용되었음에도 불구하고 더 가벼운 인상을 주게 된다. 철망에 빈틈이 많도록 놓인 큰 크기의 돌들은 각 돌들의 큰 크기로 인해 간격이 생기고 그것은 돌망태 안에 담겨진 돌들이 개별적인 사물임을 강하게 나타낸다. 더하여 돌들의 틈 사이로 비춰진 햇빛은 반사를 통해 돌의 표면을 강하게 부각시킨다. 중거리에서 바라보았을 때 유입된 빛에 의해 빛과

그림자의 이미지로 치환되어 나타났던 표면은 역설적으로 더 가까이에서 바라보았을 때는 표면을 구성하고 있는 단위의 물질적 특징을 극대화하여 드러내게 된다.

물질적 특징이 강하게 부각되어 나타난 현무암들의 틈 사이로 외부 풍경이 함께 보이게 된다. 이 때 외부의 풍경은 포도밭의 모습으로, 땅에서 자라난 작물들이 보이게 된다. 현무암 또한 땅으로부터 얻어낸 소산물이기때, 인근 지역에서

채석된 표면의 현무암은 주변 대지와 깊게 연관을 맺는 물질이다. 적층된 현무암은 바깥의 대지, 그리고 그 위에서 자라나는 식물들이 열을 지어 심긴 모습과 병치되어 나타나며, 동일한 성격의 사물로 지각된다. 돌의 틈 사이로 보이는 외부 풍경으로 현무암에서 나타나는 강한 물질적 성질은 확장되고, 이를 통해 표면과 환경은 다시 한번 관계하게 된다.

#### (6) 소결 : 단위의 전환을 통해 주변 환경과 동기화(同期化)되어 나타나는 표면

도미누스 와이너리의 표면은 주변 지역에서 발견된 현무암을 기본 단위로 하여 그것을 적층, 반복 배치하여 형성된다. 그 과정에서 현무암을 담아내는 육면체의 돌망태, 반복 배치된 돌망태들을 다시 묶는 콘크리트 및 철골 구조체, 그것들이 모여 만들어진 직육면체 건물의 형상은 그것을 둘러싼 틀의 연속으로 나타난다. 그 중 상황마다 부각되는 틀이 다른 것을 통해 건물의 표면은 그 모습을 달리 나타낸다. 완성된 표면은 그것의 평면적인 성질을 강조하여 표면이 때로는 물질로서, 때로는 이미지로서 지각되도록 한다. 각 상황마다 달리 나타나는 표면은 그것이 변화하는 상태를 표현하지 않는다. 각 표면의 모습은 고정적이며, 그러므로 표면의 변화하는 양상은 단속적으로 나타난다.

각각의 표면은 그것을 둘러싼 주변 환경과 긴밀하게 관계한다. 이 때 관계하는 환경은 건축가가 임의로 정의한, 한정된 모습의 환경이 아니다. 건축가는 그들의, 환경에 대한 관점을 내세우지 않으며 실재하는 환경과의 관계를 위해 그것들에 종속되지 않는, 그 자체로 전체성을 나타내는 개체(個體)를 만든다. 그것의 표면은 때로는 비물리적인, 이미지로 지각되어 풍경으로서 나타난 주변 환경의 일부가 되기 숨겨지기도 하며, 때로는 2차원의 이미지가 주변의 표면으로까지 확장되어 주변 환경 전체가 이미지화된 표면으로 둘러싸이기도 한다. 표면은 또 물리적 성질을 강하게 띠는 구축된 사물로서 지각되는데, 이 때 표면은 주변 환경을 구성하는 땅의 일부로 지각된다. 그것은 땅과의 연속된 모습을 표현해내기도 하며, 때로는 땅으로부터 얻어낸 소산물로서 지각되어 경작지로서의 주변 환경과 연결되어 나타나기도 한다.

그러므로 도미누스 와이너리의 표면은 주변으로부터 구분된 개체적 성질을 바



탕으로 주변과의 관계를 맺어나가지만, 동시에 이 곳의 표면은 그 모습을 바꾸어 주변 환경과 동기화(同期化)되어 나타난다. 표면은 그것을 둘러싼 주변과의 일치를 이루어내어 주변 속으로 숨어들어간다. 이를 통해 건축물은 실재하는 환경의 일부가 된다.

위 치	구성 재료	요소 결합 방식	표면의 지각	주변과의 연결
포도밭 입구 (원거리)	현무암 + 돌망태 (집합된 단위 유닛)	현무암 (미세한 입자)	점묘로 채색된 사각형 평면	낮고 긴 비터 산맥
건물 입구 (중거리)		현무암 + 매쉬 철제 틀 (평면)	무게감을 갖지 않는 표면 부유하는 표면	-
1층 중앙 홀 (중거리)		현무암 + 빗	내부로 유입되는 빛에 의한 이미지 (평면)	포도밭, 비터 산맥 (건물 입구를 통해 바라본)
2층 복도 (근거리)	현무암 + 돌망태 (개별 단위 유닛)	현무암 + 돌망태 틀 (입체)	철망 프레임 안에 놓인 개별 현무암들의 형태 부각	포도 나무의 열
		현무암 + 돌망태 틀 + 철망 프레임 + 빗	내부로 유입되는 빛에 의한 이미지 (평면)	복도의 벽 채들 (철제 매쉬 막, 유리창, 콘크리트)
	유리벽	유리 패넬 + 주변 풍경	주변의 풍경을 대칭하는 면	포도밭, 비터 산맥 (반사된 상과 대칭)

## 4.2. 이미지의 물질화를 통한 표면-환경의 관계 :

### 리콜라 밀루즈 공장

#### 4.2.1. 표면 인식 단위의 설정

리콜라 밀루즈 공장은 스위스 북부의 국경을 넘어, 프랑스 동부 도시 밀루즈 외곽에 자리한 리콜라의 새로운 생산시설이다. 건축주인 리콜라는 건물 내부 공간의 면적이 수시로 변할 수 있도록 건축가에게 주문하였는데, 그러한 요구조건을 충족하기 위하여 헤어초크 & 드 뢰롱은 전체의 구조를 철골로 하여 내부에서 필요한 벽체와 기둥을 최소화시켰다. 건물은 전체적으로 직육면체의 형상을 취하면서 정면/후면엔 날개가 펼쳐진 듯 커다란 캐노피가 설치되었다.

가로 폭이 긴 리콜라 공장은 캐노피가 설치된 면이 주 파사드가 된다. 사탕 생산을 위한 리콜라사와 프랑스 내 제품 유통을 담당하는 Solinest사의 차량이 이 면에 주차되며, 제품과 사람의 이동을 위한 개구부 또한 이곳 정면을 향해 나 있다. 그러므로 건물의 주 입면을 구성하는 재료 및 그 가공방법은 가장 세심하게 선택되었음을 짐작해볼 수 있다. 그러므로 이곳의 건물은 외피가 크게 강조되어 나타나게 된다.

#### (1) 기본 단위의 설정 : 나뭇잎 이미지

그들은 외피를 구성함에 있어 주변에서 발견할 수 있는 물질이 아닌 이미지로부터 작업을 시작한다. 그것은 건물 주위의 물리적 환경보다는 건물의 사용주체(리콜라), 그리고 그들이 생산해내는 제품(허브 캔디)와 맞닿아 있다. 이에 따라 건축가는 입면 패널을 계획하는 데 있어 여러 가지를 시도하였는데, 첫째는 기업의 로고를 그대로 입면에 넣는 것이었다. “RICOLA”라는 6글자가 입면 패널 3개에 걸쳐 인쇄하는 것을 계획하였다. 그러나 알파벳 글자만을 입면에 커다랗게 새기는 것을 통해 건축물은 그것의 용도 또는 사용 주체를 표면에 직접적으로 드러낼 순 있으나, 글자로 이루어진 패널은 상징, 또는 표상의 측면에서 기능할 뿐 주변의 물리적 요소들과의 관계를 맺기 어렵다.

표면 계획의 두 번째 방법으로 건축가는 나무의 줄기, 그리고 그 사이에 나뭇잎을 그려 넣는 방안을 고안한다. 나무, 그리고 줄기는 선으로 추상화되어 표현됨으로써 건축물 표면에 격자 체계를 생성한다. 이를 통해 구축적 표현이 이루어진다. 이 때 나무 줄기 이미지의 크기는 8m로, 건물 전체의 높이와 일치하는데, 그러므로 특정 위치에서만 이미지의 전체 형상을 파악할 수 있게 된다. 표면의 이미지는 특정한 상황만을 위해 만들어진 것이다. 세 번째 방법으로 건축가는 양옆으로 누워있는 나뭇잎들을 병렬 배치하는 것을 구상했다. 커다란 세로의 줄기를 기준으로 나뭇잎이 90도 틀어져 배치된 것이다. 나뭇잎은 구체적인 형상을 띠며, 그 크기는 가로 5m x 세로 1.9m이며, 그러므로 사람의 크기보다 훨씬 큰 나뭇잎이 표면에서 표현된다. 이 때 표면은 그것을 구성하는 각각의 나뭇잎을 개별적으로 표현해낼 순 있으나 전체로서의 표면은 단일한 모습을 취하지 못하고 파편화되어 나타난다.

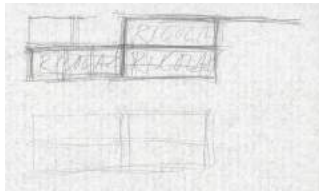


그림 4-17 입면 스테디 1

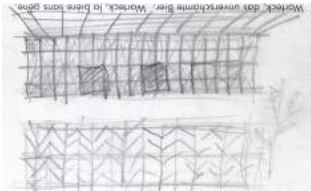


그림 4-18 입면 스테디 2

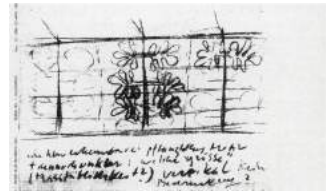


그림 4-19 입면 스테디 3

위 세 가지 안을 토대로 건축가가 건축물 정면을 구성하는 표면 이미지의 선정에 있어 구상적 이미지를 택하고, 단위 이미지의 모습이 항상 지각되며, 이미지들이 모인 전체의 이미지는 단일한 평면의 이미지를 취하여 이미지로서의 표면이 때에 따라 그 모습을 달리 나타내면서 동시에 그것이 연속적인 흐름을 갖는 것을 목표로 설정하였음을 알 수 있다.

건축가가 선택한 최종 이미지는 1920년대 활동한 사진작가 칼 블로츠펠드(Karl Blossfeldt)의 작품 중 하나이다. 칼 블로츠펠드는 주변에서 흔히 발견할 수 있는 자연물을 주제로 작품 활동을 했는데, 그는 자연 상태 그대로의 형상이 아니라 피사체의 조정을 통해 그 모습이 기하학적으로 나타나는 순간을 렌즈에 담았다. 그의 이미지는 3차원 물질을 정면에서 확대 촬영하여 그것의 물질적 성질을 희석시키고, 2차원 평면의 이미지로 환원시킨다. 그러므로 피사체는 자연과 기하의

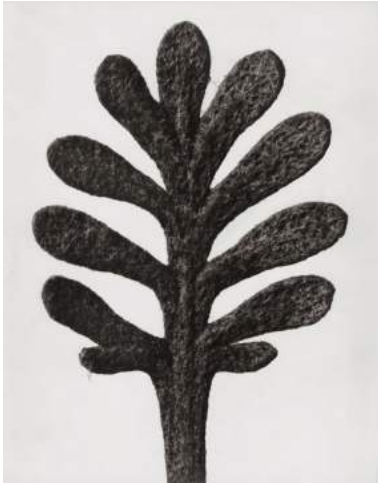


그림 4-20 칼 블로츠펬드, Umbel Achillea

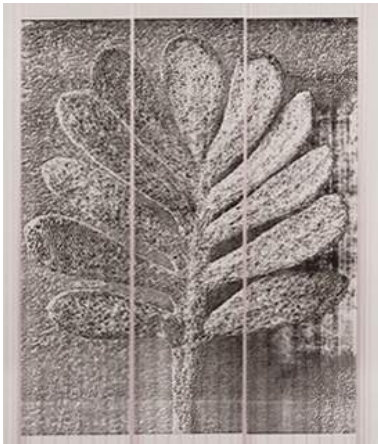


그림 4-21 리콜라 뮐루즈 공장에 최종 사용된 이미지

중간 상태로 나타나게 된다. 건축가가 선택한 이미지는 아킬레아(Umbel Achillea)라는 허브의 잎사귀를 확대한 이미지인데, 작품은 줄기를 아래로, 잎사귀를 위로 배치하여 이미지는 줄기가 잎사귀를 지지하고 있는 것처럼 표현되었다. 잎사귀는 줄기를 따라 좌우 대칭으로 표현되어 앞서 언급한 잎사귀와 줄기의 관계를 극대화하여 드러낸다. 이미지는 그러므로 그 자체로도 구축적인 특징을 나타낸다.<sup>72)</sup>

건축가는 위의 이미지를 건축물 표면을 구성하는 기본 단위로 선택한다. 그것의 적용에 있어서는 크기를 사람의 키보다 약적 작은 1m x 1.33m로 산정하였다. 나뭇잎의 실제 크기보다 훨씬 크게 왜곡하여 건축물 표면에 표현하는 것이다. 그러므로 표면의 이미지는 구상적이지만, 이미지는 주변의 초록에 종속되어 나타나지 않고 개체성을 획득한다. 왜곡된 크기의 나뭇잎 이미지는 그것을 바라보는 상황에 따라 사각형 모서리를 가진 개별 작품으로 보이기도 하며, 실제 나뭇잎의 모습으로 지각되기도 한다.

사각형의 경계를 가지는 단위 이미지는 나뭇잎의 명도를 좌우 반전시켜 표현한다.<sup>73)</sup> 이를

72) “(촬영된) 식물들은 최대한 객관적인, 그러면서 장식적인 모습을 띠도록 형태를 구상하였습니다. 그것들은 건축적 구조체와 같이 보일 것입니다. 그것은 필요와 유용에 입각한 단위(unit)로 나타납니다. 이는 마치 건축가가 (건물에 대해) 지니는 규범과도 비슷합니다. Karl Blossfeldt, 『Natural Art Forms』, Dover Publications, 1998. p.7

73) 블로츠펬드는 촬영한 이미지의 배경을 검은색 또는 흰색으로 처리하여 촬영한 대상의 오브제적 성격을 강하게 드러내었다. 그러나 리콜라 공장에서 최종 사용된 이미지는 배경의 명도가 일정하지 않다. 이를 통해 명도의 조작이 이미지를 드러내는 것 외의 다른 기능을 배경이 수행함을 짐작해 볼 수 있다.

통해 나뭇잎의 양감이 극대화되어 나타난다. 나뭇잎 자체가 가진 구축적 특징에 더하여 그것의 양감을 살려 단위 이미지가 물질의 속성을 획득하도록 하였다.<sup>74)</sup> 더하여 이는 이미지가 병렬 배치되어 만들어진 전체 표면에서 반복되는 흰색/검은색 세로 줄을 형성한다. 나뭇잎의 배경을 구성하는 사각형의 모서리 부분 또한 나뭇잎 이미지와 마찬가지로 흑색 안

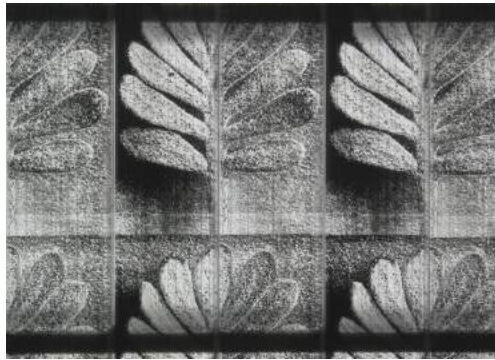


그림 4-22 나뭇잎 이미지의 반복을 통해 형성된 가로/세로 격자 체계

료가 도포되어 배경 또한 나뭇잎 이미지와 같이 양감을 가지도록 계획되었다. 배경은 위아래가 검게 강조되어 있다. 강조된 이미지의 위아래 경계부분은 그것들이 병렬 배치되어 만들어진 전체 표면에서 가로 줄무늬를 만들어내게 된다. 그러므로 이미지들이 모여 형성된 전체 표면에서는 평면화된 나뭇잎 이미지와 함께 가로/세로의 격자가 드러나게 된다. 이를 통해 평면의 단일함이 유지되며, 표면은 단위 이미지를 바라볼 때와 다른 모습으로 지각된다.

나뭇잎 이미지의 표면 기본 단위를 통해 표면은 그것을 바라보는 상황에 따라 다른 모습으로 나타난다. 그것은 흑색 도료를 통해 양감이 지각되는 물체와 같이, 또는 거대한 나뭇잎의 이미지로, 전체 표면에서는 가로/세로의 격자 무늬로 단일한 모습을 보이는 이미지의 집합으로 달리 지각된다. 이러한 특징을 나타내는 나뭇잎 이미지는 그것을 담아내는 물질을 필요로 한다. 그러므로 완성된 건물 표면에서는 나뭇잎의 이미지와 함께 그것이 인쇄된 물질의 성질이 함께 나타나게 된다. 이곳에서는 표면을 구성하는 단위 물질로서 폴리카보네이트 패널이 사용되었다.

74) 이를 통해 이미지는 전체 표면을 바라보았을 때 그것들이 병렬 배치됨에 있어 그것이 조적된 것처럼 지각되도록 한다.

## (2) 기본 단위의 물질화 : 폴리카보네이트 패널

선정된 이미지는 반투명 폴리카보네이트 패널에 실크 스크린 방식으로 인쇄된다. 나뭇잎 이미지가 줄기를 기준으로 명도가 반전되어 나타나는 것처럼, 폴리카보네이트 패널도 나뭇잎 이미지의 절반 크기(0.5m x 1.3m)로 제작된다. 각 패널의 양옆 모서리에는 반투명 재질의 패키지가 추가되는데, 이를 통해 패널은 인접한 패널들과 부착된다. 패널의 위/아래 부분에는 패키지가 부착되지 않는다. 양 모서리에만 추가된 패키지로 인해 패널들이 모여 만들어진 표면에선 세로의 줄무늬가 형성된다. 여기에 더하여 표면을 구성하는 기본 단위인 폴리카보네이트 패널 자체도 세로 줄무늬가 제작 당시부터 새겨져 있다. 패널의 강성을 확보하기 위하여 앞뒷면 사이 공간에 세로 부재가 덧대어졌기 때문이다. 그러므로 폴리카보네이트 패널의 세로 줄무늬는 전체 표면이 세로 줄무늬의 연속으로 나타나며, 이를 통해 이미지의 병렬 배치 과정에서 나타난 격자 체계와 마찬가지로 표면이 단일한 모습으로 지각되도록 한다.

폴리카보네이트 패널의 세로 줄무늬와 이미지는 단위 패널에서는 이미지-패키지-패널이라는 세로 선의 체계로 결합된다. 이미지와 표면의 단위 물질이 하나의 모습으로, 일체감을 갖도록 계획된 것이다. 이미지는 폴리카보네이트 패널을 통해 또 한번 물질성을 획득한다. 이미지-폴리카보네이트 표면은 반사도가 극대화되어 단단한 벽과 같이 물질의 성질이 극대화되어 나타나기도 하며, 뒷면에 새겨진 나뭇잎이 희미하게 보이는 반투명한 막이 되기도 하며, 폴리카보네이트의 물리적 성질이 사라지고 나뭇잎의 이미지만을 표현하는 투명한 막으로서 지각되기도 한다.



그림 4-23 폴리카보네이트 패널

이러한 이미지-폴리카보네이트 패널은 나뭇잎이 인쇄된 면이 건물 내부를 향하도록 입면에 설치된다. 이로 인해 앞과 뒤에서 강조하여 표현되는 표면의 모습은 다르게 나타난다. 건물 외부 공간에서 표면을 바라보았을 때엔 폴리카보네이트 패널이 나타내는 성질이 상대적으로 부각되어 나타나고, 반대로 내부 공간

에서 표면을 바라보게 될 땐 실크 스크린된 나뭇잎 이미지의 특징이 강하게 드러나게 된다. 건축물의 표면은 나뭇잎 이미지가 변화, 그리고 폴리카보네이트 패널의 변화 양상이 함께 작용하여 그 모습을 달리 나타내게 된다.

### (3) 기본 단위의 결합 및 구축화 : 철골 구조체와 콘크리트 벽면

#### - 철골 구조체

이미지가 실크 스크린된 폴리카보네이트 패널은 그 뒤 켜인 철골 구조체에 의해 부착된다. HEA280 H-빔은 정면 파사드를 5등분하는 점에 설치되고<sup>75)</sup>, 건물의 중앙에도 같은 위치에 배치된다. 이것이 건물의 주된 하중을 담당하고,

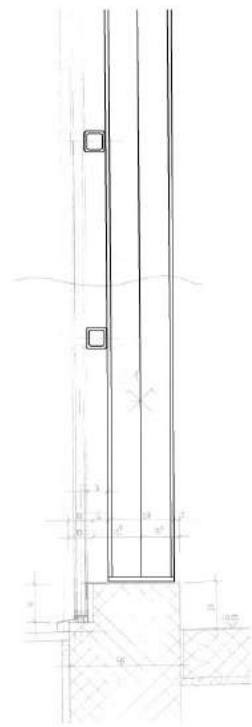


그림 4-24 철골 수직/수평재의 접속 상세

HEA280 H-빔과 H-빔 사이를 3등분하는 점에 IPE160 I-빔이 배치된다.<sup>76)</sup> 그러므로 건물의 구조는 양 측면의 벽면을 제외하면 14 x 3 의 격자 체계가 된다. 14개의 기둥들 간의 간격은 4m이다. 14개의 H빔은 0.5m x 1.3m의 폴리카보네이트 패널이 만들어내는 격자 체계가 만들어내는 세로선과 일치하도록 배치된다. 폴리카보네이트 표면의 격자와 철골 구조체의 격자는 세로선을 공유한다. 철골 격자의 수직 부재는 폴리카보네이트 패널과 마찬가지로 캐노피까지 이어진다. 4m 간격으로 배치된 14개의 기둥들은 8mm의 경량 철골 가로 부재를 통해 묶인다. 8mm의 경량 철골은 폴리카보네이트 패널과 직접 접촉되기도 한다. 가로 부재간의 간격은 천장의 전체 높이인 8m의 1/5, 1.6m가 된다. 이러한 간격 설정은 철골 구조체의 한 켜 앞에 설치된 폴리카보네이트 패널의 높이인 1.33m 와 상이한데,<sup>77)</sup> 이는 건축가가 의도적으로 설정한 것으로 보인다. 두 격자 체계에 의해 만들어진 표면에서의 가로 선들은 일치하는 곳이 없지만, 건물의 높이를 5등분한 선과 6등분한 가로 선들의 집합

75) HEA 280 : 280mm x 270mm, 플랜지 두께 13mm, 웹 두께 8mm

76) IPE 160 : 160mm x 82mm, 플랜지 두께 7.4mm, 웹 두께 5mm

77) 폴리카보네이트 패널의 단위당 높이는 건물 전체 높이인 8m의 1/6에 해당한다.



은 표면 전체로 보았을 때 가운데를 기준으로 선대칭을 이룬다.

이미지-패널의 반복을 통해 형성된 전체 표면에서 나타나는 가로/세로 체계와 유사한 모습을 보이는 철골 구조체의 가로부재/세로부재 간격은 이미지-패널이 구조체와 합쳐져 지각되도록 한다. 두 격자 체계는 각자의 고유한 성질을 유지함과 동시에 하나의 체계로도 보이게 되는 것이다. 이미지-패널은 자체적으로 구축적인 성질을 띠지만 함께 지각되는 철골 구조체는 직접적인 구축 표현으로서 작용한다. 구조체는 그것이 마주한 상황에 따라 적극적으로 드러나 보이기도 하며, 사라져 보이기도 하면서 이미지-패널에 의한 표면의 물질적 성질-이미지적 성질을 함께 드러낸다.

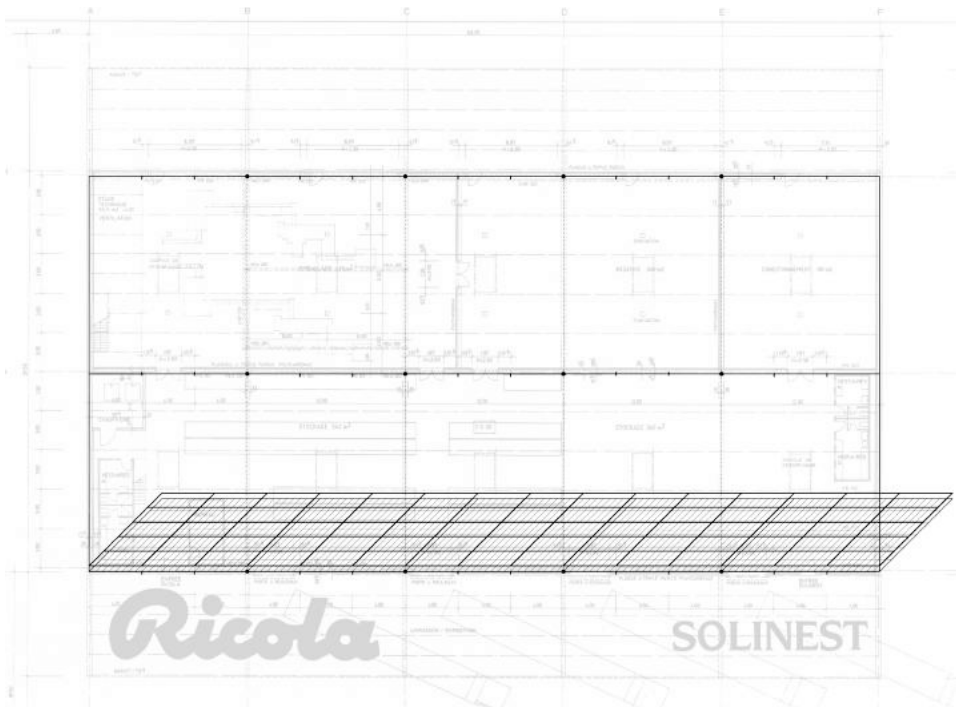


그림 4-25 리콜라 뮐루즈 공장 평면도에서 나타난 철골 부재의 배치

## - 콘크리트 측면벽

이미지-폴리카보네이트 패널은 입면벽 뿐만 아니라 캐노피의 아랫면까지 이어진다. 캐노피의 길이는 입면벽의 높이와 일치하는데, 통상적인 길이보다 훨씬 길게 설계된 이곳의 캐노피는 마치 무게를 갖지 않는 것처럼 지각된다. 연장된 이미지-패널에 의해 관람자는 위요되며, 이를 통해 표면은 2차원 면의 성질을 나타낸다.<sup>78)</sup> 이미지-패널은 건물의 측면벽에는 적용되지 않는다. 이는 건물의 두 면이 만나는 모서리 부분에서 패널의 두께가 필연적으로 드러나 폴리카보네이트 패널과 이미지가 분리되어 나타나기 때문에 적용하지 않은 것으로 여겨진다.<sup>79)</sup>

건물 측면 벽체는 현장타설 콘크리트로 시공되었으며, 그 두께는 350mm이다. 콘크리트 면은 캐노피의 측면까지 이어져 있는데, 이로 인해 건물은 직육면체에 캐노피가 부착된 것이 아니라 직육면체의 양면이 펼쳐진 형태로 나타난다. 캐노피와 건물은 하나의 몸체로 인식된다. 측면 벽은 강한 물질적 성질을 띠는데, 폴리카보네이트 패널의 반사하는 성질로 인해 물질적 성질을 획득한 표면과 이어져 하나의 몸체와 같이 나타난다. 동시에 측면 벽은 지붕의 우수(雨水)가 흘러 내려가는 벽이기도 하다. 빗물이 고인 콘크리트 패널은 건조했을 당시와 비교하여 매우 상이한 모습을 나타내는데, 이것은 고인 물에 의해 벽면은 반사하는 성질을 가지며, 이때 콘크리트 벽체가 나타내던 강한 물질적 성질은 희석된다. 더하여 고인의



그림 4-26 리콜라 공장 측면의 콘크리트 벽체



그림 4-27 물과의 접촉으로 반사하는 성질을 나타내는 콘크리트 벽체

78) 이를 강조하기 위하여 캐노피의 아랫면에만 나뭇잎 이미지가 추가된다. 캐노피의 옆면에는 폴리카보네이트 패널 원 재료에 기업의 이름이 새겨진다.

79) 이에 대한 문제를 극복하기 위해 캐노피와 건물 입면이 만나는 곳의 상세 또한 숨겨진다.

빛물은 측면 벽체를 따라 아래로 흘러 물질적 성질이 희석된 콘크리트 벽면은 반투명한 모습으로 나타나는 폴리카보네이트 패널과 이어져 하나의 몸체와 같이 나타난다. 빛물이 흘러내려가는 콘크리트 벽면은 시간이 지나면서 지붕 위의 이물질들을 측벽에 묻힌다. 이물질들에 의해 콘크리트 벽면은 건조 상태에서도 폴리카보네이트 패널 입면과 같은 세로 줄무늬가 표면에서 보이게 된다. 세로 줄무늬를 통해 측면 벽은 건물의 주 파사드에서 나타나는 세로 축과 형태적으로도 연결된다. 측면벽 또한 철골 구조체와 마찬가지로 이미지-패널을 통해 형성된 정면 파사드의 물질적 성질-이미지적 성질을 함께 드러내는 역할을 수행한다.

#### (4) 소결

리콜라 뮐루즈 공장의 표면을 이미지, 폴리카보네이트 패널, 철골 구조체, 그리고 측면의 콘크리트 벽체로 나누어 그것이 형성되는 양상을 살펴보았다. 나뭇잎 이미지는 건물의 사용주체, 그것이 만들어내는 제품에 근원하여 선정되었다. 2차원의 평면성을 띠는 나뭇잎 이미지는 동시에 양감을 가져 그 자체로도 구체적인 모습을 보인다. 이는 폴리카보네이트 패널과 나뭇잎 이미지가 긴밀히 결합되어 그것들이 물질성을 획득하도록 한다. 이러한 이미지-패널은 병렬 배치되어 하나의 커다란 표면을 형성한다. 표면은 때에 따라 패널을 구성하는 입자에 의해 양감을 가지는 물질로, 커다랗게 왜곡되어 나타난 나뭇잎의 모습으로, 전체 표면 단위에서는 가로/세로의 격자 체계 속에 병렬 배치된 나뭇잎들의 집합으로 나타난다. 폴리카보네이트 패널이 빛의 양에 따라 불투명-반투명-투명하게 변화하는 성질은 나뭇잎 이미지의 변화하는 모습을 강조하여 드러낸다.

표면은 물질과 이미지 사이를 오가며 그 모습을 달리 나타낸다. 이곳 표면의 변화 양상은 일정한 흐름을 보이지만, 각 상황에서 지각되는 표면의 모습은 고정적이다. 표면은 단속적으로 변화한다. 물질과 이미지 사이를 오고가는 모습을 통해 표면은 건물 구축 체계의 일부가 되기도 하고, 건물 구축 체계와 분리된 이미지의 평면으로서 나타나기도 한다. 이미지의 표면은 건물 지각에 있어 중심의 위치를 차지하며, 이 때 표면 주위에 배치된 구축 요소들은 변화한 표면의 모습을 강조하여 드러내는 장치가 된다.

#### 4.2.2. 변화하는 표면에 의한 주변 환경과의 관계

##### (1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성

도시 전체를 가로지르는 일(III)강의 두 지류 사이에 위치한 대지 주변에는 도시임에도 불구하고 생산시설들이 낮은 밀도로 줄지어 서 있다. 대지 근처에는 커다란 교차로가 위치하고, 이들 두 도로를 통해 공장은 뮐루즈 도심과 접속된다. 대지는 유통에 유리한 위치임과 동시에 녹화 비율이 매우 높다. 대지의 경계에는 큰 수목이 설치되어 있고, 수목들은 대지가 주변의 도로와 분리된 곳이 되도록 한다. 건물을 둘러싼 대지는 건물 주위로 아스팔트가 설치되어 차량의 접근이 가능하도록 하였고, 아스팔트의 바깥으로는 잔디가 심긴다.



그림 4-28 리콜라 뮐루즈 공장을 둘러싼 주변 환경

대지는 동서 방향에 비해 남북 방향의 길이가 좁기 때문에 건물의 주 파사드를 보는 최대 거리는 약 18m 정도이다. 건물 전체 길이가 60m인 점을 감안해 보면 건물의 규모 대비 멀리 떨어져서 건물을 바라보기엔 제약사항이 많은 대지 조건이다. 그러므로 이 곳 건물의 표면은 거리에 따라 변화하는 양상보다는 시간에 따른 빛의 양에 의해, 내/외부 공간의 차이에 의해 크게 바뀌어 나타난다.

건물의 내부 공간은 중앙을 기준으로 남측에는 사탕 생산시설 및 예비공간이, 북측에는 창고 및 작은 사무공간이 자리한다. 북측의 창고 공간에선 2m 높이의 선반이 4단으로 구성되어 있고, 건물 표면과 나란한 방향으로 배치된다. 선반은 철제 프레임으로 구성되어 있으며, 건물 구조체와 같은 색상의 재료가 사용된다. 이곳에 보관되는 물품은 그러므로 직사각형 평면이 분할한 형태, 즉 사각형 또는 사각기둥의 형상을 가지게 된다. 물품의 이동을 원활히 하기 위한 사각 팔레트는 이를 강조하여 나타냄과 동시에 물품의 보관 및 배치가 사각의 형태를 유지하도록 하는 역할을 한다.

## (2) 외부 공간 중거리에서 (주간) : 물질화된 패널을 통한 주변 사물과의 시각적 연결

나뭇잎 이미지가 실크 스크린된 폴리카보네이트 패널은 인쇄된 면이 내부 공간을 향하도록 뒤집혀 설치되었다. 그러므로 외부에서 표면을 바라보게 될 경우 이미지보다 폴리카보네이트 패널 자체의 모습이 더 강하게 드러나게 된다. 유광 재질의 패널로 이루어진 건물의 표면은 세로 선이 새겨진 물질로서 나타난다. 은색 빛을 띠는 표면은 안쪽의 모습을 비추지 않고 주변의 모습을 희미하게 반



그림 4-29 주간에 바라본 리콜라 뮐루즈 공장 표면

사한다. 거울 또는 유리면과 다르게 주변을 희미하게 반사시키는 표면은 그것의 두께를 암시한다. 이 때 표면은 단단한 벽체의 모습으로 보이게 된다.<sup>80)</sup> 강한 물질의 성질을 띠는 이를 바탕으로 주변 사물과 관계한다. 콘크리트 벽체는 건물을 구성하는 요소 중 물질적 성질이 가장 강하게 드러나는 물질인데, 이것과의 관계에 있어 불투명한 표면의 연속된 세로 선은 형태적 유사함을 나타낸다. 또한 표면은 바닥면의 아스팔트와도 접해 있다. 너른 아스팔트 바닥면과 비춰지는 장식 없이 긴 사각형 물체로 나타나는 건축물의 표면의 관계 또한 강한 물질적 성질을 바탕으로 이루어진다. 콘크리트 벽체와 아스팔트 바닥면은 접하지 않도록 계획되어 있는데, 주간의 불투명한 표면은 이 둘을 매개하는 물질로서도 역할을 수행한다.

주간의, 물질의 성질이 강하게 드러나는 광택을 내는 폴리카보네이트의 성질로 인해 그 모서리에 적용된 흰색 마감재가 강조되어 나타난다. 흰색 마감재를 통해 표면은 바닥면으로부터 이격되어 있으며, 콘크리트 벽체와도 구분된다. 표면은 주변 환경으로부터 종속되지 않으며, 개체적 성질을 유지하면서 주변의 사물들과 관계를 맺게 된다. 동시에, 흰색 테두리 선은 표면을 주변 환경들로부터 강조하여 드러내는 역할을 하기도 한다.

### (3) 외부 공간 중거리에서 (해질녘) : 물질화된 이미지에 의한

#### 건물 용도의 시각적 표현

외부 공간에서의 광량이 적어지기 시작하면 내부 공간의 광원이 켜지고 내부 공간과 외부 공간의 광량이 비슷해지게 된다. 주간에는 강한 물질성을 드러내던 표면은 그 모습을 반투명하게 바꾼다. 이 때, 표면 내측에 인쇄된 나뭇잎 이미지들의 모습은 외부로 향해 드러나기 시작한다. 내부 조명은 선형(線形) 형광 램프를 통해 이루어지는데, 형광 램프의 빛은 표면에 직접 투사되어 표면에서의 밝기 또한 불균일하도록 한다. 이는 좌우의 명도가 반전되서 표현된 나뭇잎 이미지의 모습을 강조하여 나타낸다. 더하여 나뭇잎 이미지는 제작 당시부터 양감을

80) “주 파사드는, 그것이 매우 투명하고 가벼운 느낌을 주는 재료로 구성되었지만 햇빛이 그것을 비출 때는 불투명하게 보입니다. 그것은 (거의) 단단한 벽으로서 보입니다.”, Jacques Herzog, 같은 강연, AA School of Architecture, 2000.



그림 4-30 해질녘의 리콜라 뮐루즈 공장 표면

가지도록 만들어졌기 때문에 표면에서 희미하게 드러나는 이미지는 두께를 가진 반투명 물질 속에 삽입된 것과 같이 보인다. 이를 통해 표면에 나타나는 이미지는 물질의 속성을 획득한다. 물질로서 나타나는 나뭇잎 이미지는 그 자체가 구축적인 특징을 보이기에 전체의 표면은 물질이 조적되어 완성된 것과 같이 지각된다. 햇빛에 의한 반사의 성질이 줄어든 폴리카보네이트 패널은 패널 사이에 적용된 백색 고무 패키징이 강조되어 나타나고, 이는 흑과 백의 음영을 보이는 이미지들을 묶어 표면이 단일한 개체로 보이도록 하는 역할을 수행한다.

희미하게 드러난 이미지로 인해 물질의 성질이 강하게 드러나는 표면 아래로 5개의 개구부가 뚫려 있다. 이를 통해 내부 공간의 모습이 드러나게 된다. 개구부를 통해 보이는 내부 공간은 제품 생산 공간 및 예비공간인데, 생산을 앞두고 준비한 자재들과 생산 설비들이 개구부를 통해 드러나게 된다. 개구부를 통해 사탕이 만들어지는 과정이 보이게 되는 것이다. 반투명한 패널 속에 삽입된 것으로 나타나는, 형태가 환원되고 가공된 나뭇잎들은 표면에서 생산 시설들(개구부)을 감싼다. 그것은 내부 공간에서 생산된 제품들과 같이 표면에 나타난다. 자연으로부터 재배되는 허브를 가공하여 제품(캔디)을 만드는, 건물 내부의 용도는 물질적 성질을 획득한 나뭇잎 이미지와 그 아래 개구부를 통해 표면에서 표현된다.



#### (4) 외부 공간 중거리에서 (야간) : 평면화된 표면을 통한 건물의 물질성 극대화

동일한 표면은 외부의 빛이 사라진 밤의 경우 그 모습이 사뭇 다르게 지각된다. 내부 광원에 의해 표면은 전체가 고른 밝기를 유지한 채 외부로 향해 빛난다. 이 때 표면의 폴리카보네이트 패널은 물질의 성질을 잃고 투명해져 그 위에 인쇄된 나뭇잎 이미지만이 부각되어 나타난다. 세로 선의 연속으로 나타나던 표면은 이미지의 반복 배치로 인해 생성되는 가로/세로 격자 체계를 가진 단일한 표면으로 보이기 시작한다. 이와 함께 표면에서는 그것을 지지하고 있는 한 커 뒤의 철골 구조체가 그림자의 모습으로 그 위에 함께 표현된다. 표면에서 검은 선으로 표현되는 프레임은 표면의 격자 체계와 함께 평면성을 강조하는 역할로 이곳에서 사용된다. 표면은 얇은 이미지의 연속으로 나타난다.



그림 4-31 야간의 리콜라 뮐루즈 공장 표면

야간에는 케노피에 설치된 나뭇잎 이미지와 정면 파사드의 나뭇잎 이미지가 같은 모습으로 나타난다. 동일한 모습을 보이는 두 표면은 하나의 단일한 면이 접혀 만들어진 것처럼 지각된다. 접힌 두 면을 감싸는 측면의 콘크리트 벽체는 주위로 광원이 설치되지 않기 때문에 밝게 빛나는 이미지의 면을 한정하는 역할만을 수행한다. 케노피의 측면까지 감싸는 콘크리트 벽체는 케노피가 건축물의 일부가 펼쳐져 만들어진 것처럼 보이도록 한다. 케노피, 그리고 콘크리트 측면벽은



이미지의 표면이 평면적인 성질을 보이도록 강조하는 역할을 수행한다. 역설적으로 이미지적인 성질이 극대화되어 나타난 표면은 건물을 펼쳐진 상자와 같은 모습으로 나타내고, 이를 통해 그것이 소속된 건물의 물질적 성질이 극대화된 모습으로 지각되도록 만드는 요소가 된다.

대지는 간선도로들로 둘러싸여 있지만, 그 경계는 수목들로 가려져 있기 때문에 도로의 빛은 대지로 유입되지 않는다. 이 때 건물 주변 요소 중 인식 가능한 요소는 표면에 의해 비춰진 아스팔트 바닥뿐이다. 펼쳐진 상자와 같이 지각되는 건축물은 단단한 지면과 관계하게 된다. 강한 물질적 성질을 나타내는 건물은 단단한 바닥면과의 유사함을 통해 관계를 맺는다.

#### (5) 내부 공간 중거리에서 : 물질화된 이미지에 의한 내부/외부 공간의 시각적 연결

내부 공간에서 표면을 바라볼 때, 실크 스크린된 나뭇잎의 이미지는 폴리카보네이트 패널 앞에 놓여 그 모습이 부각되어 보인다. 이미지는 패널에 의해 흐려지지 않는다. 표면에서 이미지는 바둑판 식으로 나열되어 나타나는데, 이미지 자체가 가지는 양감을 통해 각 요소들은 물질의 성질을 나타낸다. 이미지들은 조적되어 표면을 형성하는 것처럼 지각된다. 두께를 가진 창문이 나뭇잎 이미지와 같은 평면 위에 놓인 것은 나뭇잎 이미지의 물질적 성질을 강조하여 나타낸다. 동시에 표면은 그것을 지지하는 구조체와 하나된 모습을 보이기도 한다. 이미지의 반복 배치에 의해 생성된 가로선과 세로선의 격자는 철골 구조체의 격자 체계와 합쳐져 지각된다.

이렇듯 물질의 성질을 나타내는 표면의 나뭇잎 이미지 뒤로 폴리카보네이트 패널의 반투명함을 통해 주변 풍경이 흐려져 드러난다. 주변의 구체적인 모습은 반투명 패널 위에서 흐려지고 그것의 색(色)만 표현된다. 표면 아래쪽 길게 뚫린 창문들을 통해 흐려진 풍경의 본래 모습을 확인할 수 있다. 이 때 철골 구조체와 하나된 모습을 보이던 표면의 이미지는 평면화되어 표현된 나뭇잎이라는 형태적인 특징을 바탕으로 외부의 초목과도 연결되어 지각된다.<sup>81)</sup> 외부 풍경의 초

---

81) “내부 공간에서 파사드는 반투명하게 나타나고, 이것은 내부 공간과 바깥 풍경을 연결

목들은 흑색과 백색으로만 표현된 나뭇잎 이미지에 초록의 색을 더하여 바깥의 실제 초목과 유사한 모습으로 보이도록 한다. 이를 통해 나뭇잎 이미지는 외부의 초목과 유사한 모습을 취한다. 궁극적으로 표면은 외부 풍경이 건축물 표면에 도입되어 구축된 것으로 표현된다. 그러므로 이곳의 나뭇잎 이미지는 강한 물질적 성질을 바탕으로 내부 공간과 외부 환경을 매개하는 물질이 된다.



그림 4-32 내부 공간에서 바라본 건물 표면

#### (6) 내부 공간 근거리에서 : 물질화된 이미지를 통한 주변 사물과의 시각적 연결

내부 공간에서 시선을 창고공간의 복도에 나란하도록 돌리면 관람자는 표면을 물건을 쌓아 놓은 선반과 함께 보게 된다. 사람의 키보다 약간 작은 1m x 1.3m 크기의 나뭇잎 이미지는 이곳에선 개별 단위의 모습이 강조되어 나타난다. 나뭇잎 이미지를 구성하는 흑색 도료는 사각 면에 고르게 칠해져 있고, 이미지 뒤편의 폴리카보네이트 패널은 흑색 도료에 의해 가려진다. 뿌려진 도료에 의해 이미지는 거친 표면을 가진 사물로 보이게 된다.

---

합니다. (전통적인) 내부공간과 외부공간간의 관계는 이의제기됩니다. ... 이곳에선 투명함, 또는 반투명함 자체가 물질화됩니다. 이것은 이미지에 의해 나타납니다.” Jacques Herzog, 같은 강연, AA School of Architecture, 2000.

나뭇잎 이미지의 반대편에 놓인 선반은 직사각형 평면이 위로 4단 쌓인 형태이며, 철제 구조물이 이를 지탱하고 있다. 선반의 면적을 최대한 효율적으로 활용하기 위해 사각형, 또는 사각 기둥의 형상을 나타내 물품들은 선반에 빈틈없이 쌓이게 된다. 복도에서 보았을 때, 이는 선반이라는 사각형 틀에 끼워진 사각형의 단위 물체처럼 보인다.

제품들이 선반에 보관된 방식은 표면의 이미지가 구성된 방식과 매우 유사하다. 거친 표면을 가진 사물로 보이는 이곳의 나뭇잎 이미지들은 표면에서 적층됨과 동시에 철골 구조체에 의해 틀지어진다. 선반과 표면 구조체의 철제 프레임이 같은 색상으로 마감되어 대칭적인 모습은 강조된다.



그림 4-33 공장 내부 공간 근거리에서 바라본 표면과 선반의 대칭적인 모습

더하여 자연의 사물을 기하학적으로 보이도록 가공된 나뭇잎의 이미지 또한 건너편의, 가공되어 선반 위에 보관된 제품들의 모습과 유사하다. 이곳에서 이미지는 물질적 성질을 드러내는 것을 통해 표면의 일부가 되며 제품이 쌓여 있는 형상과도 대응한다. 또한 자연물을 가공하여 얻은 나뭇잎 형태의 이미지는 보관된 제품의 성격을 나타내는 역할을 하기도 한다.

#### (7) 소결 : 개체성을 바탕으로 분절된 환경을 결합하는 표면

리콜라 뮐루즈 공장의 표면은 주변 환경에서 발견되는 물리적 사물이 아닌 건물의 용도, 사용주체에 입각하여 그 기본 단위를 이미지로 설정한다. 이미지는 구상적이지만 왜곡되어 기하학적 형태를 띠는 자연물로서 그 자체로 구축적인 성질을 띤다. 이러한 비물질과 물질 사이로 지각되는 나뭇잎 이미지는 폴리카보네이트 패널을 통해 두께를 가진 물질로서 표현된다. 패널은 병렬 배치되어 하나의 커다란 면을 형성한다. 이 때 나뭇잎 이미지-패널로 인해 표면에서는 그것을 구성하는 단위 이미지에서 나타나지 않았던 가로/세로의 격자가 형성된다. 완성된 전체 표면은 그것을 바라보는 방향에 따라, 그것을 바라볼 때 주변 빛의 양에 따라 각각 다른 모습으로 지각된다. 그것은 단단한 물질로서 나타나기도 하며, 반투명한 물질로서 나타나기도 하고, 두께를 가지지 않는 이미지의 막으로서 나타나기도 한다. 단위 이미지와 전체 패널의 지각 양상은 이곳에서 단속적으로 나타난다.

완성된 전체 표면은 그 주위에 위치한 여러 물체들과 관계를 맺는데, 이 때 물체들은 상황마다 표면과 관계하며 그 성질을 강조하여 드러낸다. 표면이 관계를 맺는 대상은 특정 물체에 국한되지 않고 외부 공간의 바닥면, 주변의 수목들, 그리고 내부 공간의 생산 시설, 창고 공간의 제품들 등으로 다양하다. 단일한 표면은 실재하는 환경의 일부를 차지하는 개체가 되면서, 그 모습을 달리 나타냄으로 분절되어 나타나는 다양한 주변 환경의 파편들을 결합하는 매체가 된다.

위치	재료 / 가공방식	조도의 차이	요소 결합 방식	표면에서의 시각	주변과의 연결
남동측 공터 (중거리)	나뭇잎 이미지 + 폴리카보네이트 패널 (접합된 단위 유닛)	강한 외부 햇빛 (주간)	폴리카보네이트 패널 (불투명)	불투명함, 두껍고 단단한 벽체	측면 콘크리트 벽체 (건물의 단단한 인상 표현)
		외부 우세 (해질녘)	폴리카보네이트 패널 (반투명) + 나뭇잎 (물질화)	나뭇잎 (물질) 들이 삽입된 두께를 가진 반투명 벽체	내부 공간에서의 행위 (사탕 제조)
		내부 우세 (야간)	폴리카보네이트 패널 (투명) + 나뭇잎 (이미지) + 철골 구조체	2차원 평면에 의한 직육면체형 건물의 물질적 성질 강조	-
내부 공간 (중거리)	나뭇잎 이미지 + 폴리카보네이트 패널 (개별 단위 유닛)	-	폴리카보네이트 패널 (반투명) + 나뭇잎 (물질화) + 철골 구조체	외부 풍경, 내부의 구조체와 동시에 연관 맺는 물질화된 나뭇잎	내부 공간과 외부 풍경을 매개
내부 공간 (근거리)		-	나뭇잎 (물질) + 철골 구조체	거친 표면을 가진 물질이 쌓여 형성된 표면	창고 공간의 선반 + 프레임 보관된 상품들
		-	나뭇잎 (물질)	거친 표면을 가진 물질	-

### 4.3. 동시적 물질화-이미지화를 통한 표면 - 환경의 관계 : 프라다 아오야마 에피센터

#### 4.3.1. 표면 인식 단위의 형성

헤어초크 & 드 뢰롱 사무실과 접촉할 당시 프라다는 새로이 다가오는 세기에 맞추어 그들 상품과 관련하여 쇼핑에 대한 새로운 생각을 모색하고 있었다.<sup>82)</sup> 건축가와의 협업 과정에서 그들은 판매시설에 대한 재정의의 요구하였고, 헤어초크와 드 뢰롱은 이에 대해 “지속적으로 변화하는 유기체적인 모습의 소우주(world), 변화하는 소우주와 그 내부의 사람이 물리적으로 뒤엎히는 공간”을 제안한다. 이는 미리 정해진 규칙이 아닌 계절, 시간, 빛 등 항상 변하는 조건에 따라 반응하는 건물로 생각할 수 있다. 쇼핑 공간에 대한 이러한 생각은 건축가가 프라다 아오야마를 설계함에 있어 가장 큰 주제가 된다.

프라다 아오야마 에피센터의 입면 계획은 가시성을 극대화하는 방향으로 목표가 설정되었다. 여기에서의 가시성은 쇼윈도의 가시성과 함께 가도에서 바라볼 때의 건물 전체에 대한 가시성을 말한다. 1층 면적을 최대한 확보한 결과 직육면체 모양이 된 주변 건물들과 달리 헤어초크 & 드 뢰롱은 좁고 높은 건물을 계획하게 된다.

#### (1) 표면 형성의 기본 단위 : 마름모 유리 패널

프라다 아오야마의 표면은 대각선의 길이가 4m x 2m인 유리 패널이 기본 단위가 된다. 4m x 2m의 패널은 가까이 다가가 바라볼 때<sup>83)</sup> 그것의 가장자리가 보이지 않아 관람자 시야의 전체를 감싸게 되고, 멀리서 바라보았을 때에는 사람(또는 마네킹) 1명의 상이 잘리지 않고 온전히 패널 안에 표현될 정도의 크기

---

82) Herzog & de Meuron, 『Prada Aoyama Tokyo』, Fondazione Prada, 2003, pp. 17-18.

83) 슬래브 바닥면의 카펫 마감선이 위치한, 입면선으로부터 700mm 떨어진 부분을 기준하였다.

이다. 12mm 두께의 유리판 두 장이 합쳐진 패널의 총 두께는 40mm이다. 내측 유리판의 가운데로는 UV필터가 설치된다. 이는 유리창에서의 광량을 조절하여 그곳 표면에서 나타나는 반사 및 투과가 적극적으로 일어나도록 한다. 더하여 필터를 패널 가운데 층에 설치함으로 유리 패널을 둘러싸고 있는 양쪽 모두의 공간에 대한 반사 및 굴절 효과가 동등하게 일어나도록 하였다.

설치되는 유리 패널은 모양에 따라 오목, 볼록, 평판 유리 패널로 나뉘어진다. 각각의 유리는 투영/왜곡/반사의 성질을 가지며 유리 패널의 종류와 그것이 적용되는 위치에 따라 투영/왜곡/반사의 성질은 다르게 나타난다.

굴곡진 볼록/오목 유리 패널은 패널의 가운데 부분이 가장 돌출되어 있고, 가장자리로 갈수록 그 높이가 낮아져 패널은 방사형 형상을 취한다. 패널의 모서리 부분은 구조체와의 접속을 위해 곡률이 적용되지 않고 평평한 면으로 마무리된다. 이로 인해 패널의 모서리 부분에서 변곡점이 생기는데, 변곡점의 위치는 입면 구조체의 건물 내측 마감면 두께에 맞춰 결정되었다. 패널의 변곡점에서는 곡률이 변화함에 따라 빛이 강하게 굴절/반사되고, 이는 패널의 가장자리 부분을 가리는 역할을 하여 그것의 개별성을 강조하는 역할을 한다.

볼록 유리 패널은 표면에서 반사의 성질을 강하게 가진다<sup>84)</sup>. 볼록 거울에서의 반사와 같이 상은 뒤집히지 않은 채 축소되어 보인다. 같은 크기의 평판 패널보다 훨씬 더 많은 사물들이 패널의 표면에 반사되어 나타난다. 상은 중앙의 꼭지점을 기준으로 둘로 나뉘어 상부에서는 패널보다 높은 위치의 사물들이, 하부에서는 패널보다 낮게 자리한 사물들의 모습을 볼 수 있다. 오목 패널은 볼록 패널이 뒤집힌 형상을 취한다. 곡률은 볼록 패널과 동일하며, 프레임과의 접속을 위해 모서리는 평평하게 마무리되었다. 볼록 유리 패널과 마찬가지로 모서리 부분이 빛에 의해 강조된다. 오목 패널에서의 반사는 바라보는 거리에 따라 다르게 나타난다. 오목 패널 가까이로 다가가면 건너편 사물만이 선명하게 보일 뿐 반사에 의한 주변 사물들은 표면에 나타나지 않는 것을 볼 수 있다. 이는 반사된 빛이 산란되어 상이 맺히지 않기 때문이다. 이를 통해 관람자는 오목 유리 패널을 통해 기존의 평판 유리보다도 더 투명하게 패널 건너편을 바라볼 수 있

---

84) 볼록 유리패널에서도 상의 투영/왜곡은 일어난다. 건너편의 상이 유리 표면에서 확대되어 나타나지만, 둘의 성질보다 반사의 성질이 두드러져 나타나게 된다.

게 된다.<sup>85)</sup> 멀리서 오목 유리 패널을 바라볼 경우 볼록 유리 표면과 마찬가지로 상이 축소되어 나타난다. 볼록 유리 표면과 다른 점은 상이 거꾸로 뒤집혀 나타난다는 것이다.

평판 유리 패널은 볼록/오목 유리 패널과 달리 왜곡 없이 상을 투영 및 반사한다. 세 종류의 유리 패널이 조합되어 형성되는 전체 건물 표면에서 평면 유리 패널은 개별성이 강하게 드러나는 굴곡 유리 패널 사이로 평판 유리 패널은 적용된다. 왜곡 없이 주변의 모습을 그 위에 드리우는 평판 패널은 건물의 전체적인 형상을 유지시키는 역할을 한다.

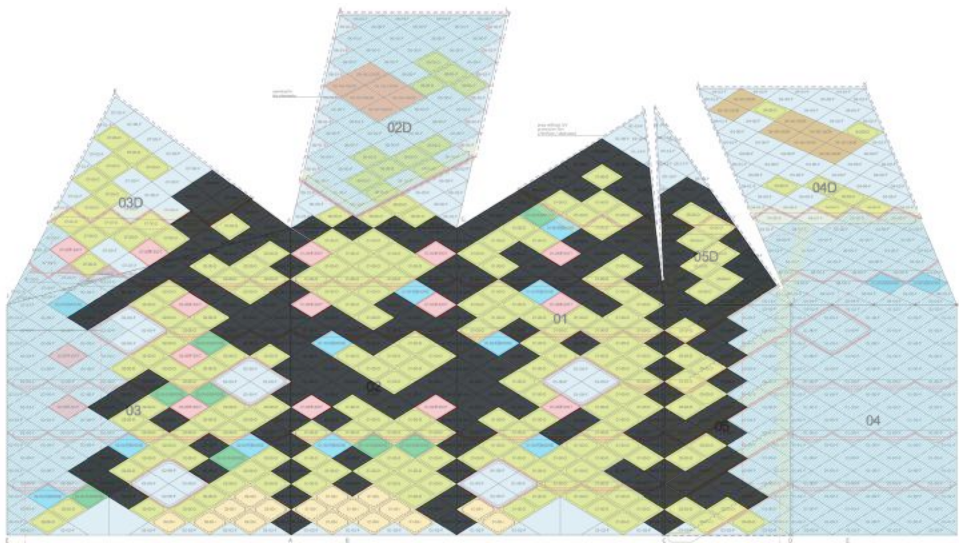


그림 4-34 입면 전개도 : 평판 유리 패널의 분포

마름모 형상의 유리 패널들은 입면에 부착되어 단일한 전체로서의 성질을 가지게 된다. 유리 표면을 통해 형성된 건물의 외양은 수정과 같이 단단한 물체로 지각된다. 이 때, 단일한 표면을 구성하는 각 유리 패널들의 분포는 그림<4-33>과 같다. 외부에서 바라보는 곳이 협소한 동향, 서남향 입면을 제외한 3면에 오목 패널과 볼록 패널이 집중적으로, 덩어리진 채 배치된다. 굴곡진 패널들은 그

85) 이 때 패널 건너편 상은 볼록 패널과 마찬가지로 확대되어 나타난다.



것들이 모여있을 때 극대화된다. 오목 유리 패넬의 경우 프라다 아오야마 옆을 지나는 가장 큰 도로인 아오야마-도리 주위, 1층 입면에 집중적으로 적용된다. 이곳 오목 패넬은 건물 바로 옆을 지나는 관람자에게 건물 내부를 반사 없이 볼 수 있도록, 도로 건너편의 관람자에게 볼록 유리 패넬과 비슷한 광학적 효과를 전달한다. 평판 유리 패넬들은 건물의 모서리 부분, 그리고 덩어리져 모여있는 굴곡 패넬 사이 부분에 선(線)형으로 배치된다. 위아래로 길게 배치된 평판 패넬은 건물 입면의 전체적인 외관을 유지하는 것과 함께 주변의 풍경이 그 크기와 형상이 표면에서 왜곡되지 않은 모습으로 표현되도록 한다. 단일한 모습을 보이는 유리 표면이지만 위치마다 달리 반응하도록 단위 요소들은 세심하게 고려되어 배치된다.

## (2) 기본 단위를 결합하는 요소 : 입면 구조체

표면을 구성하는 마름모의 유리 패넬은 그 자체로 구조적 독립성을 갖추지 못한다. 그러한 이유로 유리 패넬은 그것들을 지지하는 구조체를 필요로 한다. 입면 구조체는 표면의 패넬 형상을 따라 180 x 250mm I형강을 이어 붙인 마름모꼴의 격자로 구성되며, 유리 표면의 한 켜 안쪽으로 자리한다. 구조체의 격자 I형강은 그것의 본래 모습이 바깥으로 드러나지 않도록 숨겨져 마감된다.

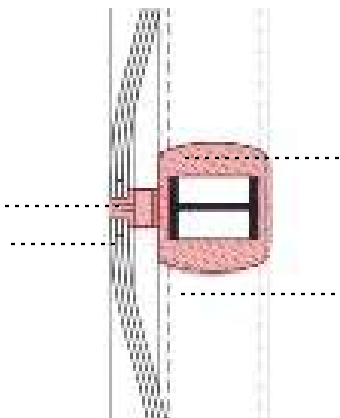


그림 4-35 마감 두께가 달리 표현된 격자 프레임

격자 구조체 외측 마감의 경우, I형강의 플랜지에 철제 레일이 장착되고, 이 레일들이 기준선이 되어 유리 패넬은 격자 구조체 사이에 삽입된다. 유리 패넬과 패넬 사이는 두께 40mm의 흑색 실리콘 패킹으로 마감된다. 그러므로 외부에서 바라보았을 때 건물 입면은 철제 프레임이 감춰지고 유리 패넬과 그것의 테두리를 구성하고 있는 격자 모양의 실리콘 패킹만이 드러나게 된다. 이로 인해 실제 입면의 격자를 구성하고 있는 I형강 프레임보다 더 얇은 두께로 테두리가 표현된다. 격자

형 철골 구조체의 건물 내측 부분은 외부를 바라보는 면과 다르게 마감된다. I형 강 입면의 외측이 유리와 흑색 실리콘으로 마감되었다면, 내측은 백색 칼슘 규산염으로 피복된다. 매끄럽고 둥글게 마감된 피복까지 합한 내측 프레임의 두께는 기존 철골 두께의 약 2배, 350mm가 된다. 내측에서 입면을 바라보았을 때 프레임의 격자는 더욱 강조되어 나타나게 된다.



그림 4-36 프레임의 두께 차이에 따른 내부/외부 공간에서 달리 나타나는 격자의 모습

각 유리 패널들을 감싸는 격자 구조체는 건물을 전체 모습으로 바라보았을 때 표면이 단일한 모습을 취하도록 한다. 격자는 끊어짐 없이 이어져 있으며, 결합상세가 숨겨져 표현된다. 개별적인 특징이 강조되어 나타나던 유리 패널은 구조체가 만들어내는 격자로부터 가볍게 묶인다. 그러므로 입면 구조체는 때에 따라 단위 요소들의 개별적인 특징을 강조하여 드러내는 테두리로서 나타나기도, 그것을 한데 묶여 단일한 모습으로 나타나도록 하는 역할을 하기도 한다.

### (3) 결합 요소의 변형 : 중앙 구조체와 슬래브

세 개의 수직 코어와 세 개의 수평 튜브, 그리고 그 사이에 삽입되는 슬래브는 건물의 기본적인 뼈대가 되고 그물망처럼 감싸는 최외각 부분의 격자 모양 구조체가 뼈대에 접속하여 건물의 전체 구조를 완성한다. 건물 내부의 수평 튜브와 수직 코어, 그리고 슬라브는 입면 내측과 같은 마감재인 백색 칼슘 규산염으로 피복되어 입면의 내측 부분과 함께 연속되고 하나된 모습을 보인다.

세 개의 수평 튜브는 1층과 2층 사이, 3층과 4층 사이, 4층과 5층 사이에 서로가 교차되도록 배치되고 세 개의 수직 튜브는 건물 중앙에 분산 배치된다. 이로

인해 관람자가 건물 밖 어느 방향에서 바라보게 되더라도 두 개 이상의 수평 튜브와 수직 코어를 확인할 수 있다. 외부공간에서 관람자는 건물 입면과 함께 내부의 전체적인 모습을 볼 수 있게 된다. 수평 튜브의 단면은 4m x 8m의 마름모꼴인데, 그 속이 비어 있어 건물 내 별도의 분리된 공간으로 이용된다. 더하여 수평 튜브는 입면 구조체에 접속되어 있어 외부에서도 튜브 내부가 비어있음을 확인할 수 있다. 건물은 그것의 뼈대뿐만 아니라 뼈대의 안쪽까지도 바깥을 향해 모습을 드러낸다<sup>86)</sup>.

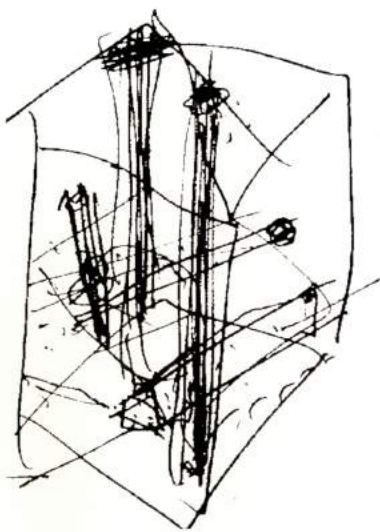


그림 4-37 초기 스케치 안에서 나타나는 구조들간의 관계

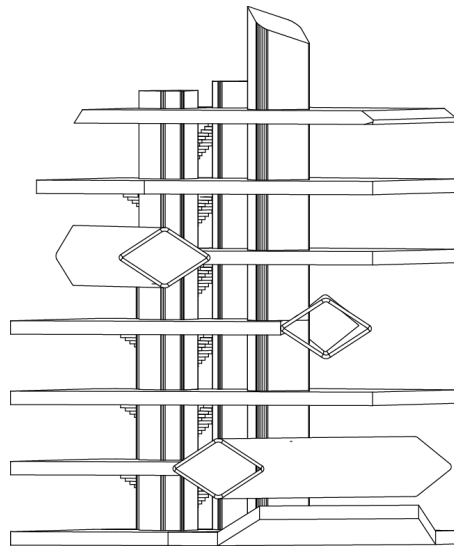


그림 4-38 한 몸체로 나타나는 수직 코어, 슬래브, 튜브

건물 내부의 슬래브는 총 7개가 설치되며 그 층고는 4000mm, 천장고는 3250mm이다. 2층, 4층, 5층의 슬래브는 일부분이 입면 선까지 (연장)되지 않고

86) 이 건물의 구조체에 대한 자크 헤어초크의 “뼈” 비유를 인용하였다. 건물을 지탱하는 뼈는 그 자체로서 뼈의 내부와 외부 공간을 규정하는 요소이며, 나아가 건물 장식의 한 요소가 된다, Jacques Herzog, “Myths and Collaborations over Time”, Columbia GSAPP Lecture, 2013.

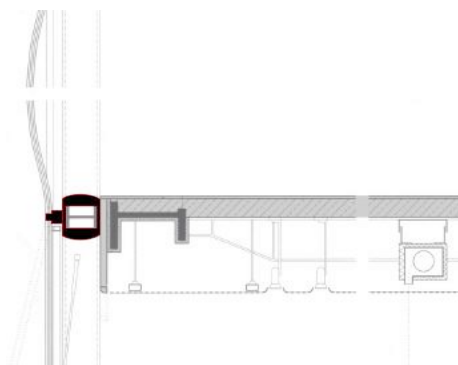


그림 4-39 유리-프레임-슬래브 접속 상세

잘려 있고 잘린 슬래브들의 아래층 부분에서는 그 층고가 2개층의 높이가 된다. 잘린 슬래브들로 생겨난 2개층 높이의 공간들은 건물의 각 모서리마다 1군데씩 배치된다.<sup>87)</sup> 건물 밖 어디에서 바라보든지 슬래브가 잘린 곳을 볼 수 있다. 이는 슬래브가 단순히 건물을 수평 방향으로 일정하게 잘라 만들어진 결과물이 아닌 수직 코어로부터 파생된, 뼈대의 일부를 구성하는 물체로서의 성격을 가진다.

반대편인 입면과 슬래브의 접속을 보면 입면 프레임의 격자 선이 만나는 교점에서 슬래브가 입면 프레임 마감재에 걸치듯 접속되는 것을 볼 수 있다. 그러므로 건물 바깥에서 입면을 바라볼 경우 검정색 입면 프레임과 걸치듯 접속되어 있는 흰색 슬래브는 분리되어 나타나지만, 건물 안쪽에서는 프레임과 슬래브의 마감재가 통일되어 연속된 물체로 인식된다.<sup>88)</sup>

중양의 기둥과 바닥면은 때에 따라 유리 패널을 감싸는 철골 격자 구조체와 유사한 요소로서 그 모습이 확장된 것으로 지각하도록 하여 표면이 구조체와 한몸을 이루도록 하는가 한편, 때에 따라 표면의 유리 패널을 건물의 다른 요소로부터 독립된 물체로 지각하도록 하기도 한다. 기둥과 바닥면은 그러므로 표면에서의 지각을 강조하여 표현하는 요소가 된다.

87) 건물은 바닥면은 5각형으로 구성되어 있는데, 수직 이동 동선인 직통계단을 포함한 2개의 꼭지점 부근을 제외한 3개의 꼭지점 부근에 (북향, 동북향, 남향) 위의 공간이 자리잡게 된다.

88) 매장공간을 구성하는 슬래브 바닥의 경우 대부분 카펫으로 마감되어 있지만 입면 부근 700mm 부터는 백색 새틴 래커(Satin Lacquer)로 마감하여 내측 입면 프레임과 재질을 통일하였다.

#### (4) 소결

프라다 아오야마의 표면을 구성하는 기본 단위는 유리 패넬이다. 3종류의 유리 패넬은 각각 다른 광학적 성질을 나타내며 조합된다. 굴곡진 패넬과 평판 패넬이 조합된 표면은 유리 패넬의 광학적 성질에 따라 외부의 상이 반사되어 나타나기도 하고, 내부의 모습이 유리면을 통해 비춰 나타나기도 한다. 마름모의 패넬은 때에 따라 개별적인 모습이 강하게 나타내기도, 전체의 단일한 모습으로 나타나기도 한다.

이렇게 조합된 유리 패넬들은 철골 구조체에 의해 결합된다. 철골 구조체는 바라보는 방향에 따라 그것의 모습은 달리 나타난다. 그것은 때에 따라 유리 패넬들과 한 몸처럼 결합되어 단일한 인상을 보이는가 한편, 그것은 유리 패넬과 대비되고 분리된 모습으로 지각되기도 한다. 프라다 아오야마의 표면은 유리 패넬이 변화하는 모습과 철골 프레임이 변화하는 모습의 합으로서 지각된다. 이를 통해 이곳의 표면은 물질과 이미지 사이에서 변환된다. 각각의 지각되는 표면의 모습은 고정되어 있으며, 그 변화 양상은 단속적이다.

### 4.3.2. 변화하는 표면에 의한 주변 환경과의 관계

#### (1) 건축물을 둘러싼 주변 환경의 구성

##### - 외부 환경

도쿄 아오야마 지역은 중소규모의 주거/상업 건물들이 밀집한 지역이다. 이곳의 판매시설들은 일정한 전형(典型)을 가지고 지역 전체에 걸쳐 산재해 있다. 많은 경우 건물들은 지상층에서의 바닥 면적을 최대한 확보하기 위해 육면체의 모습을 띠게 된다. 건물들은 대지 면적을 최대한 활용하여 만들어졌기 때문에 외부에서 바라보았을 때 건물의 전체적인 모습을 파악하기 어렵게 된다. 육면체형 건물의 여러 부분 중에서 가도를 향해 나 있는 벽이 건물을 대변하게 된다. 이곳 벽에는 매장의 상품을 진열한 쇼케이스들이 자리하게 된다. 커다란 벽으로서의 입면과 쇼케이스는 각 매장의 성격에 따라 매우 다른 모습으로 꾸며진다. 이는 헤어초크 & 드 뢰롱이 그들 건물의 표면을 쇼케이스의 연속으로서 표현하려 한 주된 이유가 된다.



그림 4-40 프라다 아오야마를 둘러싼 주변 환경

#### - 매장 내 상품의 배치

프라다 아오야마는 플래그십 스토어로서 내부 공간에 비치된 상품이 외부 공간을 향해 적극적으로 보여야만 하는 기능적 요구가 있다. 그러므로 표면을 둘러싸고 있는 사물들 중 내부 공간의 상품들은 매우 중요한 위치를 차지하며, 건물의 표면 논의에 있어 외부 환경을 구성하는 요소들과 더불어 반드시 다루어져야 하는 부분이다.<sup>89)</sup> 이를 통해 표면이 주변과 관계하는 양상 또한 유추해 볼 수 있다.

헤어초크 & 드 뫼롱은 제품 전시에 대한 생각을 안드레아스 거스키(Andreas Gursky)의 작품을 분석함으로 시작하는데, 아래 그림에서 붉은색 바닥면과 암녹색 전시대 및 벽체는 평면적인 성질이 강조되어 표현된다. 각 요소들의 접점은

89) "These Perceptual processes refer to the architectural project itself and, from there, to the entire city, to Prada products, and to people passing by. They involve not only every single customer but also the perception of the self within the larger context of the world.", Herzog & de Meuron, 같은 책, 2003, p.181.

이격되어 각자가 건축 요소가 아닌 면으로 인식되며, 전시대 위의 조명은 꺾임 없이 일직선으로 이어져 전시대가 파여 있지 않은 것처럼 표현되지만 매장 바닥의 핑크색 재질이 전시대 바닥에도 똑같이 적용되어 바닥이 존재함을 동시에 알 수 있다. 핑크색 전시대 바닥 위로 상품들은 여러 방향으로 전시되어 그것의 입체적인 모습을 강조한다. 상품은 평면의 세계 속에서 유일하게 입체적인 성질을 가진 물체가 된다. 사진 속 바닥, 평면적으로 표현된 벽의 표면에서 강조되어 표현되는 촉각적 성질은 다시 상품에 대입되어 그것의 재질을 연상하게 한다<sup>90)</sup>.



그림 4-41 안드레아스 거스키, Prada 1, 1996.

헤어초크 & 드 뫼롱은 거스키의 Prada 시리즈에서 나타난 평면적인 바닥, 벽체, 전시대와 상품간의 관계를 도쿄의 프라다 매장에서의 받침대와 상품간의 관계로 옮긴다. 받침대는 서서 바라보았을 때 전체의 모습을 감상할 수 있도록, 동시에 상품을 자연스럽게 집을 수 있도록 높이가 설정되었다. 받침대 안에서 상품들은 지정된 자리에 놓이는데, 관람자는 각각의 상품을 다른 상품들로부터 방해받지 않고 받침대와 함께 오롯이 감상할 수 있게 된다. 헤어초크 & 드 뫼롱은 이를 알약의 날개 포장(Monodose)에 비유한다. 날개 포장 개념에서의 받침대는 상품이 새로이 보이도록 하는 장치가 된다.

90) 바라보는 행위는 광학적 시각 작용만을 의미하지 않는다. 시각은 이미지를 수용하는 것을 넘어 다양한 감각을 불러일으킨다. 촉각적 시각은 그러므로 대상의 표면 위를 따라 움직이며 그것의 세밀한 촉감을 환기하는 시각으로 볼 수 있다.



그림 4-42 날개  
포장된 프라다 제품

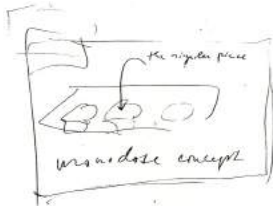


그림 4-43 날개 포장 개념  
의 테이블 계획 스케치



그림 4-44 테이블 목업 모형

이 날개 포장의 개념은 매장 내부의 받침대에 그치지 않고 건물의 입면에게까지 연결된다. 마름모 격자의 연속으로 이루어진 건물의 입면은 굴곡진 유리 패널들로 덮여 있다. 개별적인 성질을 띠는 유리 패널들은 받침대와 마찬가지로 건너편의 물체를 새롭게 드러내는 날개 포장막의 역할을 한다. 날개 포장의 효과는 평판 유리 패널보다는 굴곡진 유리 패널에서 더욱 강조되어 나타난다. 이러한 이유로 매장의 가장자리 부분, 그 중에서도 굴곡진 유리 패널 근처에 의류 및 마네킹들이 집중적으로 배치된다. 잡화 상품들을 담은 받침대들은 매장의 가운데 공간에 배치된다.

## (2) 외부 공간 원거리에서 바라볼 때 (주간) : 이미지화를 통해 표면 단위로 변환되는 주변 환경

건물의 표면을 원거리에서 바라보는 것은 건물의 북서측과 동측, 아오야마-도리 선상에서만 가능하다. 특히 건물 앞 넓은 광장이 위치한 건물의 북서측 부근에서는 건물의 전체적인 입면의 모습을 한눈에 바라볼 수 있다. 건물 입면에서는 주변의 모습들이 반사되어 나타난다. 입면을 구성하는, 개별적인 특성을 가지지만 군(群)을 이루며 배치된 볼록 유리 패널의 표면에는 주변의 모습들이 축소되어 담겨진다. 이곳에서 바라본 오목 유리 패널 또한 주변의 모습을 축소시켜 표현한다. 반사된 주변의 상은 위아래가 뒤집혀 나타나지만, 볼록 유리 패널 표면에 드러난 주변의 모습과 큰 차이점을 보이지 않는다.

이곳에서는 주변 환경의 전체적인 모습이 표면 패널을 통해 드러난다. 이것은 굴곡 유리 패널 사이에 배치된 평판 유리 패널들에 의해 표현된다. 평판 유리



패널은 세로로 길게 연속하여 배치됨으로써 반사된 주변의 상은 파편화되지 않은 온전한 모습으로 표현된다. 마름모꼴 굴곡 유리 패널이 섞여 형성된 표면은 통상적인 커튼월 표면이 보이는 반사의 효과가 나타난다.

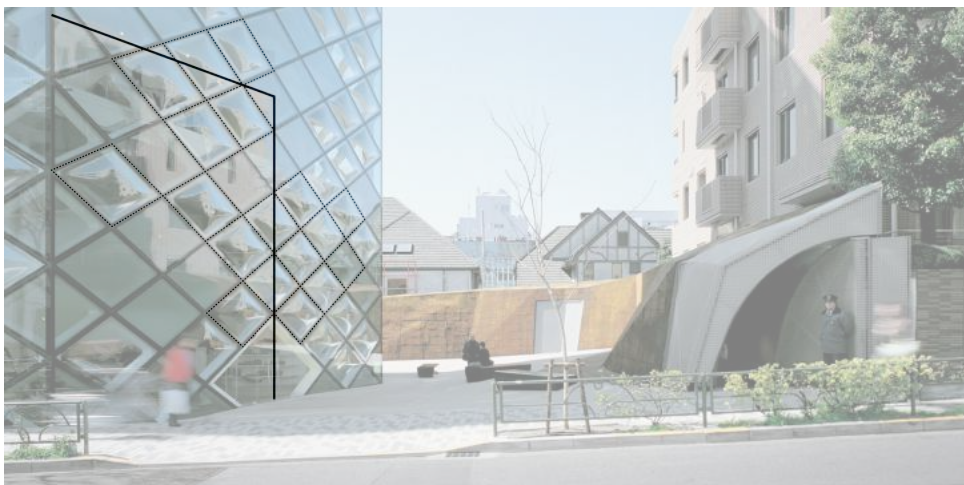


그림 4-45 환경의 작게 축소된 모습과 본래 크기의 모습이 함께 나타나는 표면

표면 위에 표현된 주변의 상들 사이로 그것들과 다른 모습의 상들이 나타난다. 이는 볼록 유리 패널에 의해 형성된 이미지이다. 평면 유리와 달리 볼록 유리 패널은 주변의 모습을 축소시켜 그 위에 드리우는데, 그것은 마름모 패널의 장축/단축에 대칭된 모습으로서 나타난다. 그것이 표면 전체에 걸쳐 병렬 배치됨으로 주변 환경의 모습은 이곳에서 하나의 패턴과 같이 표현된다. 축소된 주변 환경은 물질적인 성질을 잃고 표면의 단위를 형성하는 마름모꼴 이미지가 되는 것이다.

그러므로 이곳에서 바라본 프라다 아오야마의 표면은 반사하는 표면이자 물질의 성질을 나타내지 않는, 두께가 없는 이미지로서의 표면으로 지각된다. 통상적인 유리면의 반사하는 성질 위에 축소되고 왜곡된 주변의 상을 심어 놓는다. 그로 인해 볼록 유리면에 표현된 왜곡된 상은 이미지의 성질이 극대화되어 나타난다.

### (3) 외부 공간 원거리에서 바라볼 때 (야간) : 내부 환경의 전체성을 강조하는 매끄러운 표면

건물의 전체로서의 단일한 모습은 광량이 줄어든 밤에 더욱 극적으로 나타난다. 건물 천장에 설치된 수많은 광원들에 의해 만들어진 매장 안쪽의 빛은 바깥의 빛보다 강하다. 입면의 건너편 쪽 빛이 더 강하기 때문에 입면 유리 표면에서의 반사 효과는 억제되고 굴곡 패널들이 보였던, 반사에 의한 개별성이 줄어들게 된다. 여기에 더해 유리 패널들을 둘러싼, 흑색 실리콘 패킹으로 (실제 두께보다) 얇게 마감된 입면의 격자는 건물 내외부 광량의 대비로 인해 재료와 재료가 접합되는 지점이 보이지 않게 된다. 접합부가 사라진 입면의 격자는 유리와 분리되어 유리를 겉에서 감싸는 독자적인 개체로 보이게 되는데, 이로 인해 입면의 유리 패널은 조각난 패널들의 집합이 아닌 단일하고 거대한 막으로 인지된다.



그림 4-46 밤에 바라본 프라다 아오야마 북서측 표면

투명한 입면 안쪽으로는 백색 갈슘 규산염으로 마감된 건물의 구조체들이 빛을 받아 그 모습을 온전히 드러낸다. 수평 튜브가 접속된 입면의 유리 막 부근에는 황색 필름이 씌워져 그 수평 튜브의 내부가 다른 곳들에 비해 조금 더 어둡게 표현되는데, 이는 튜브의 안쪽/바깥쪽 공간에 대한 구분을 두어 튜브가 독립적인 개체로 인식하도록 한다. 거대한 크기의 수평 튜브, 수직 코어, 그리고 반대편 입면을 통해 보이는 격자 프레임의 집합은 하나의 체계를 이루고 서로가 긴밀하게 연결되어 있음을 표현한다. 이 때 건축물의 표면은 건물의 뼈 속까지 드러내

어 보여주는 투명한, 피부같은 막이 된다. 투명한 피부로 인지되는 건축물의 표면은 구조체 사이사이에 위치한 옷걸이, 받침대 그리고 수직 코어를 변형 시켜 만든 선반이 건물과 동떨어진 사물이 아니라 피부(표면)와 뼈(구조체) 사이를 채

우는, 건축물이라는 신체의 일부가 되도록 한다. 밤의 표면은 건물과 그 속의 사물들을 하나로 묶어 단일한 개체로 인지하도록 하며, 이것에 새로운 성격을 부여하는 포장지(Monodose)이자 쇼케이스의 역할을 한다.

#### (4) 외부 공간 중거리에서 바라볼 때 1 : 제품의 물질성을 드러내는 얇은 막으로서의 표면

복서측 입면을 근거리에서 바라볼 때 표면에 지각되는 상은 원거리에서의 그것과 달리 지각된다. 조금 더 가까이에서 바라본 건물은 그것의 모서리 부분을 한 눈에 볼 수 없게 되어 표면은 건물 전체를 감싸는 막이 아닌, 전체 입면을 구성하는 부분으로서 단위 유리 패널들의 개별적인 모습이 병렬적으로 강조되어 나타난다. 입면은 단위 쇼케이스들의 집합이 된다.

굴곡진 유리 패널들은 쇼케이스로서의 성격이 더욱 강하게 나타난다. 유리 패널 건너편의 모습은 확대되어 나타나고, 굴곡 패널 주위에 집중적으로 배치된 옷걸이들과 마네킹들은 굴곡진 패널 안에 조심스럽게 담겨져 있는 것처럼 비춰진다. 원거리에서 바라보았을 때 축소된 주변의 모습을 보인 유리 표면은 조금 더 가까이 다가가가 바라보게 될 경우 관람자와 이루는 각도가 변하게 되어 하늘의 모습을 비추게 되는데, 이를 통해 표면을 통해 드러난 상은 특정한 형태를 가지자 않은 채 표면의 광택으로서 남게 된다. 반짝이는 광택은 유리 패널이 가진 막(幕)으로서의 성질을 강조하고, 이 때 유리 패널은 매장의 상품들을 돋보이도록 감싸는 매끄러운 포장지가 된다<sup>91)</sup>. 오



그림 4-47 내부 공간 상품을 포장하는 볼록 유리 패널

91) 한병철은 ‘매끄러움’이 전달하는 감각에 대하여 무저항, 봉합선의 부재, 상처입지 않음, 완전함 등의 특징을 들어 설명한다. 거칠거나 모나지 않고 이음매가 없는 매끄러운 막은 그 자체로 완전하며 외부로부터의 자극에 면역인 무저항의 표면이 된다. ‘매끄러움’의 감각

목 유리 패널의 표면에서도 광택의 무늬가 반대로 나타날 뿐, 볼록 유리 패널과 동일한 효과가 나타난다.

#### (5) 외부 공간 중거리에서 바라볼 때 2 : 표면을 통한 내부 공간의 평면화

굴곡진 패널들이 많이 분포해 있는 입면들과 달리 건물의 남동측 입면은 평판 패널들이 적극적으로 사용된다. 이곳의 입면은 주변 건물들의 입면에 비해 비스듬하게 나는데, 건물의 남쪽으로 갈수록 입면은 도로와 근접해진다. 이곳은 아오야마-도리 부근과 달리 주변 건물들이 프라다 매장과 매우 근접하여, 조밀하게 들어서 있다. 주변 건물들과 간격이 매우 짧기 때문에 이곳에 굴곡 패널이 설치된다 하더라도 주변 건물의 전체적인 모습이 패널 안에 담기지 않게 된다. 주변의 모습을 온전하게 담아내지 못하는 유리 패널은 개별적인 성질을 상실하기에



그림 4-48 남동측 유리 표면에서 나타난 매장 내부공간과 주변의 중첩

이곳의 입면 중 주변 건물들과의 간격이 짧은 쪽 절반 부분은 평면 패널만이 사용된다. 짧은 거리에서 바라본 평판 유리에는 주변 건물의 전체적인 모습이 반사되어 나타나고, 이로 인해 입면은 각각의 유리 패널이 아닌 하나의 거대한 물체로 인지된다. 입면의 유리 패널이 단일한 물체로 인식되기에 그것의 표면을 통해 표현되는 건너편 매장 공간 또한 파편화되지 않은 전체의 모습으로 나타난다. 이곳 입면의 반대편, 매장 안의 상품들은 북서측 입면의 흠어져 배치된 상품 구성과 반대로 입면과 평행하게 줄지어 배치되는데, 이것은 백색 슬래브 선과 함께 표면에 드러난다. 평평하고 거대한 입면에 의해 건물은

은 그것을 만지고 싶다는 촉각 강박을 불러일으키며, '만진다'라는 감각의 유발은 관찰자와 대상간의 거리를 당긴다. 한병철, 『아름다움의 구원』, 이재영 역, 문학과지성사, 2016, pp. 9-15.

상품을 담은 거대한 선반이 된다. 비정형의 내부 공간은 이곳에서 표면에 의해 평면화되어 나타나고, 반사하는 외부 풍경과 중첩되어 나타난다.

#### (6) 내부 공간 중거리에서 바라볼 때 : 표면을 통한 외부 환경의 제품화

매장 내부 공간에서 수평 튜브와 수직 코어는 그곳에 전시되는 상품의 크기에 따라 형상이 변형되어 진열대를 형성한다. 원형 단면을 이루며 수직 코어에 부착된 선반, 수평 튜브 사선 면에 제품의 폭 만큼만 돌출되어 만들어진 진열대는 상품을 담는 틀이 된다. 변형된 구조체에 둘러싸인 상품들은 일정한 간격을 유지하며 각자의 영역을 유지한 채 놓인다. 이는 매장 바닥 설치된 받침대에서 보인 개별포장(Monodose)의 방식과 유사하다<sup>92)</sup>.

매장 공간에서 나타난 제품의 이러한 진열은 입면의 내측 격자에서도 나타난다. 이곳의 바닥면은 밝은 회색의 카펫으로, 천장은 타공 철제 패널로 마무리된다. 위아래로 가벼운 인상의 재료를 배치함으로 백색 칼슘 규산염으로 마감된 수직 코어와 수평 튜브는 강조되고, 입면 격자 프레임까지 이어져 접속된 수평 튜브는 입면이 구조체와 한 몸임을 나타낸다. 실제보다 2배 두껍게 마무리된 내측 입면 구조체는 그 격자가 더욱 강조되고 입면의 유리 패널들은 파편화된 모습으로 보이게 된다. 상품이 유리 패널을 통해 개별 포장(monodose) 되었듯이 바깥 풍경의 모습은 이곳에서 개별 포장되어 나타나게 된다. 매장 공간의 유리 패널들은 평면 패널 사이 오목 패널들이 혼용되어 사용되는데<sup>93)</sup> 오목 패널에서는 패널의 곡률 변화에 따른 모서리가



그림 4-49 내부 공간에서 주변환경을 개별 포장하는 표면 유리 패널

92) 매장 내 의류를 진열하는 옷걸이 또한 그 프레임을 모피 또는 레진으로 마무리하여 옷걸이 자체가 건물과 분리된 사물로 보이도록 계획되었다. 매장 내 제품들의 전시는 각자가 개별적인 성질을 유지하도록 계획되었다.

93) 매장 바깥 공간에서 주변의 모습을 축소시켜 표면에 드러내 보였던 볼록 유리 패널은 안쪽 공간에서의 경우 단면이 뒤집힌 모습으로 나타나게 된다.

강조되는 성질, 곡선 유리에 의한 이미지가 왜곡 및 확대되는 성질에 의해 패널의 개별적 성질은 더욱 강조된다. 유리 패널 바깥의 모습은 유리 표면에 담기여 매장 내 상품들이 개별 포장된 모습과 유사하게 보이게 된다. 건물 내부 공간에서 유리 패널을 통해 나타나는 바깥의 풍경은 하나의 상품과 같이 개별 포장되어 관람자 앞에 나타난다.

#### (7) 외부 공간 근거리에서 바라볼 때 : 내부 공간을 이미지화하여 영사하는 유리 표면

건물의 표면을 더욱 근접하여 바라보면 또 다른 모습이 나타난다. 2m x 4m의 유리 패널을 가까이 다가가 바라보면 패널의 테두리가 보이지 않게 된다<sup>94</sup>). 테두리가 보이지 않는 유리면은 관람자에게 그 자체로 하나의 환경이 되어 나타난다.

입면의 외측, 그 중 북동측 입면의 1층 부분, 높이 2-4m 지점까지는 오목 유리 패널이 집중하여 설치되어 있다. 통행량이 많은 아오야마-도리에 인접하여 설치된 오목 유리 패널들은 관람자와 매우 가까운 거리로 마주하게 된다. 가까운 거리에서 마주한 오목 유리 패널의 표면에서는, 근거리에서 바라볼 때 주변의 모습이 축소되고 뒤집혀 나타난 것과 달리 주변의 모습이 사라지게 된다. 굴곡진 면의 구심점이라 할 수 있는 패널 중앙 쪽에 위치한 물체일수록 유리면에서 그 모습이 나타나지 않게 된다.



그림 4-50 가까이에서 바라본 오목 유리 패널

반사된 상은 패널의 가장자리에만 희미하게 나타난다. 어떤 것도 반사되지 않는 오목 유리 패널의 중앙 부분은 지면으로부터 약 1m 또는 2m 부분에 위치하는데<sup>95</sup>), 이 높이는 가도를 따라 걷는 관람자의 눈높이가 고려되어 설정된

94) 건물 내부 공간 바닥에서의 카펫과 예폭시 레진의 경계선부분, 외벽으로부터 700mm 이격된 지점을 근접하여 바라볼 때의 거리로 설정하였다.

95) 2m x 4m 마름모의 유리 패널은 입면에서 엇갈려 배치된다. 이로 인해 한 패널의 꼭지점 높이는 인접한 패널의 정중앙 높이가 된다. 패널들은 1m 높이 차이를 가지게 된다.



것이다. 여기에서 관찰자는 자신과 주변이 지워지고, 건너편의 모습만을 나타내는 유리 표면을 바라보게 된다. 가까이에서 본 오목 유리 패널의 효과는 매장 안쪽에서도 동일하게 일어난다. 그곳에 선 관찰자는 마찬가지로 자신의 모습이 지워진 채 바깥의 모습만을 표면을 통해 바라보게 된다. 이곳에서 지각되는 유리 표면은 텔레비전과 같이 내부의 모습을 이미지와 같이 영사한다.<sup>96)</sup>

#### (8) 내부 공간 근거리에서 바라볼 때 : 내외부 환경이 병치되어 나타나는 표면

매장 안쪽 유리 패널 중 몇 부분에는 거울이 있다. 마름모꼴의 거울은 그 크기가 입면의 유리 패널과 같고 그것은 유리 패널 위로, 흰색 입면 프레임 사이로 빈 공간 없이 끼워져 설치된다. 매장 내 탈의실의 거울들을 제외한 나머지 거울들은 모두 이와 같은 형상으로 각 층에 자리한다. 거울 패널이 설치된 가장 큰 목적은 매장 내 제품들의 시착된 모습을 확인하기 위함인데, 이를 위해 매장의 방문객들은 건물의 가장자리까지 이동하게 된다. 이는 다소 비합리적인 동선 계획으로 보일 수 있으나 거울 패널을 건물의 가장자리, 유리 패널들 사이에 배치함으로 방문객들은 시착한 자신의 모습을 주변의 유리 패널들과 나란히 바라보게 된다. 반사된 주변의 모습 없이 건물 밖 모습만이 드러난 유리 표면과 관람자 자신의 모습이 같은 크기로 병치되어 나타난다. 이곳 유리 표면은 주변 환경의 여러 모습을 서로로부터 분리시켜



그림 4-51 내부 공간의 거울 패널과 유리 패널의 병치

96) 매장 내부 공간에서의 거울 패널과 유사한 기능을 하는 Vitural Window가 건물 계획 단계에서 구상되었다. Virtual Window는 아오야마-도리에 인접한 1층 입면, 거리를 지나가는 사람들과 가장 가깝게 마주할 수 있는 곳에 설치될 계획이었다. 관람자의 모습은 카메라에 의해 촬영된 뒤 유리 패널 위에 매장에서 판매하는 물품과 함께 영사되어 나타난다. 반사된 상이 지워져 건너편 공간만이 표현된 오목 유리 패널과 인접하여 가상화된 자기 자신을 함께 병렬 배치함으로서 헤어초크 & 드 뫼롱은 외부 입면에서도 바깥의 일상과 구매 행위가 일어나는 매장 안을 동등한 위계로, 연속된 경험으로 나타나도록 하였다., Herzog & de Meuron, 같은 책, 2003, pp.300-302.

동등한 위계로 나타내 보이고, 같은 위계로 나타난 환경들은 하나의 연속된 경험으로 관람자에게 지각된다. 프라다 아오야마에서 벌어지는 구매 행위와 바깥의 일상은 유리 표면에서 하나로 나타난다.

#### (9) 소결 : 사라짐과 드리냄을 통해 변형된 환경이 지각되는 표면

프라다 아오야마의 표면은 마름모 형태의 유리 패널을 기본 단위로 하여 형성된다. 그것은 병치되고 중첩되어 전체를 이루며, 이 때 표면 주위를 감싸는 격자형 철골 구조체와 바닥면, 그리고 건물의 수직 코어는 표면과 한 몸을 이루기도, 분리되고 독립된 개체가 되기도 한다. 표면 주위의 건축 요소들과 관계하는 양상과 더불어 표면의 유리 패널 자체가 가지는 광학적 성질을 통해 표면은 마주한 상황마다 달리 지각되어 나타난다.

각 상황에서 달리 나타나는 표면은 그것이 마주한 주변과 관계하는 양상 또한 달리 나타낸다. 건물 표면의 주 재료로 사용된 유리는 주변의 모습을 투영하거나 반사하는 성질을 가지고 있는데, 그러므로 표면은 바라보는 곳에 따라, 빛의 양에 따라 자신의 모습을 바꿔나가기도 하면서 동시에 주변의 모습을 그 위에 드리운다. 이곳에서 사용된 유리 패널은 통상적인 유리 패널과 달리 마름모의 형상으로, 굴곡져 마무리되었기 때문에 표면 위에 드리우는 주변의 모습이 달리 나타나게 된다. 그것은 주변 환경을 표면 위에 드리워 표면을 이루는 기본 단위로서 나타내기도 하며, 건너편의 모습을 강조하여 드러내는 매끄러운 막이 되기도 하고, 표면을 둘러싼 다른 환경들을 한 곳에 병치하여 표현해내는 면이 되기도 한다.

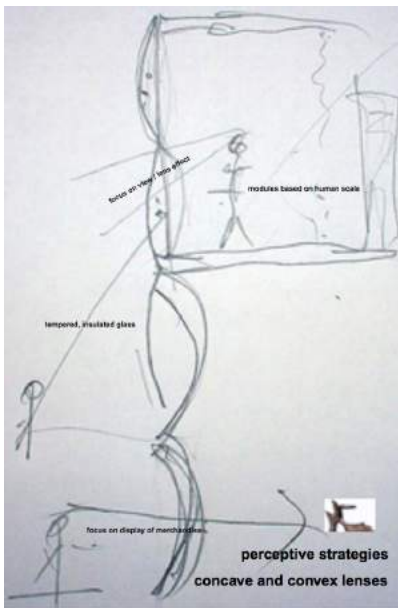


그림 4-52 유리의 굴곡에 따른 표면 지각의 변화



프라다 아오야마의 표면은 빛을 이용하여 주변 환경을 변형하여 표현해낸다.<sup>97)</sup> 그것은 표면 자체를 드러내기 위해 사용되기도 하며, 표면이 둘러싸인 주변과 유사한 모습을 취해 그 속으로 숨어들어가기도 한다. 변형되어 표면에 드리워진 환경의 파편은 이를 통해 다른 파편의 환경과 관계를 맺는다. 드러냄과 사라짐을 통해 표면은 환경의 파편들을 매개하는 물체가 된다.

---

97) 입면에서 상품, 또는 주변 환경은 그것의 모습이 드러나지만, 물질의 성질로 인식되지 않는다. 이는 도요 이토의 사란 랩의 비유와 일맥상통한다. 사란 랩에 싸여진 물질은 그것의 형상을 드러내지만 동시에 랩의 광택에 의해 그 모습이 새로이 드러나며, 그것을 만졌을 때의 촉감 또한 본래의 물질과 다르게 나타난다. 그러므로 프라다 아오야마의 유리 패널은 상품들의 본래 모습에 더하여 새로운 성격을 부여하는 역할을 한다, 유리 패널에서 주변 환경과 매장 내부의 상품들의 모습이 다양한 모습을 취하는 것 또한 같은 맥락으로 이해할 수 있다. Toyo Ito, 같은 책, 1992.

위치	재료	표면에 나타난 이미지	요소 결합 방식	표면의 지각	주변과의 연결
건물 외부 복서쪽 도로 (원거리)	블록 + 평면 유리 패넬 (단위 유닛의 집합)	주변의 풍경	블록 유리 패넬 + 주변 풍경	건물 전체의 형태를 부각 (덩어리감)	반사를 통한 주변 모습 투영
			블록/평면 유리 패넬 + 검은색 실리콘 패킹 + 축소된 주변 풍경	축소된 주변 모습이 이미지화되어 표현되는 면	반사를 통한 주변 모습 투영
			유리 피막 + 격자 선 + 수직 코어 / 슬래브	건물의 뼈대를 감싸는 투명한 막	건물 내부 구조체 매장 내 상품
건물 외부 블라자 (중거리)	평면 유리 패넬 (단위 유닛의 집합)	매장 내 상품	블록 유리 패넬 + 검은색 실리콘 패킹 + 마네킨	상품들이 개별 포장된 막	-
건물 외부 남동측 (중거리)			평면 유리 패넬 + 슬래브 선 + 옷걸이	평면화되어 나타난 거대한 선반 이미지	반사를 통한 주변 모습 중첩
내부 공간 (중거리)			오목 유리 패넬 + 백색 격자 프레임 + 주변 풍경	외부 풍경이 물결화되어 개별 포장된 막	구조체, 바닥, 상품진열대, 상품
보행로 (근거리)	오목 유리 패넬 (단위 유닛)	매장 내 상품	오목 유리 패넬 + 매장 내 공간	주변을 반사하지 않는 투명한 막	-
내부 공간 (근거리)	오목 유리 패넬 + 거울 패넬 (단위 유닛)	주변 환경 + 매장 내 상품	오목 유리 패넬 (주변 환경) + 거울 패넬 (매장 내 공간)	내외부 공간을 표면에 투영하는 막	외부 풍경을 담은 패넬과 내부 공간 / 상품을 담은 패넬 상호 연결

#### 4.4. 소결 : 실제적 환경과 관계하는 ‘통합적’ 표면 논의

헤어초크와 드 뢰롱의 건축 표면의 특징을 살펴본 후, 그들의 작품 중 3 프로젝트를 선정하여 분석을 진행하였다. 분석의 과정을 크게 두 부분을 나누어 첫 번째로 건축물의 표면이 구축, 형성되는 방법을 찾고 그를 통해 표면이 상황마다 달리 지각되는 모습들을 살펴보았다. 두 번째로 이러한 다변화 가능성을 보이는 표면이 둘러싸인 실재(實在)의 구체적인 환경 속에서 지각되는 모습, 그리고 그것이 둘러싸인 환경과 관련을 맺는 양상을 살펴보았다.

표면은 물질과 이미지 사이의 성질을 가지며 그 모습을 수시로 변화시켜 나간다. 그러나 지각되는 표면은 변화함의 속성 자체를 표현하지 않는다. 그러므로 표면은 연속적인 모습으로 변화하지만, 변화하여 나타나는 각각의 모습은 고정되어 있고, 표면은 환경 속에서 독립된 개체로서의 성격을 획득하도록 한다. 이러한 표면이 관계하는 양상은 크게 두 가지 방향으로 나타난다. 그 중 한 가지 방법은 주변 환경의 모습과 닮아가는 것으로서, 이를 통해 표면은 주변과 어우러지고 그 속으로 융화된다. 두 번째는, 표면이 강한 오브제성을 바탕으로 주변 환경을 이루는 요소들과 동등한 모습으로 관계하는 것이다. 이 때 표면은 주변 환경의 요소들과 일대일 관계를 맺으며, 이를 통해 표면은 환경과 대등한 사물이 되면서도 그것을 구성하는 하나의 물체가 된다.

변화하는 건축물 표면과 관계맺는 환경 또한 다양한 모습으로 나타난다. 그것은 회화적 풍경, 대지의 형상, 벽체/바닥 등의 인공물, 건축물 내부 활동과 관련한 물품 등 사물을 기반을 한 물리적인 모습을 띠기도 하며 건물의 용도, 빛, 건물 사용 주체와 관련한 이미지 등 비 물리적인 모습을 띠기도 한다. 표면이 마주하는 환경의 모습은 거대하고 하나된 모습으로 나타나지 않는다. 주변 환경은 분절되어 지각되며, 그러므로 관람자가 건축물 표면과 함께 마주하는 주변 환경의 모습은 일정한 흐름으로 정의될 수 없다.

제각각의 모습을 보이는 주변 환경과 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면은 그것이 지닌 개체적이고 자율적인 특성을 통해 각각 관계를 맺는다. 개체적이고 자율적이며 오브제적 건축물을 만들어냄에 있어 그것이 내포하게 되는 주변과 괴리되는 현상은 주변과 관련한 재료를 건축물 표면의 주 재료로 사용함으로써 일

부 극복된다. 이렇게 생성된 건축물은 건물은 건축가의 특정한 관점을 바탕으로 생성되지 않았기에 오히려 분절되고 다양한 모습을 보이는 실제 환경과 긴밀하게 관계할 가능성을 나타내는 것이다. 이와 함께 독립된 개체의 성질을 보이는 표면은 분절되어 지각되는 각각의 환경과 연결됨으로서 분절된 환경을 연결하는 역할을 수행하기도 한다. 헤어초크 & 드 뫼롱 건축의 표면은 환경의 구성원이자 분절된 환경의 연결체로서 환경과 통합되어 나타난다.

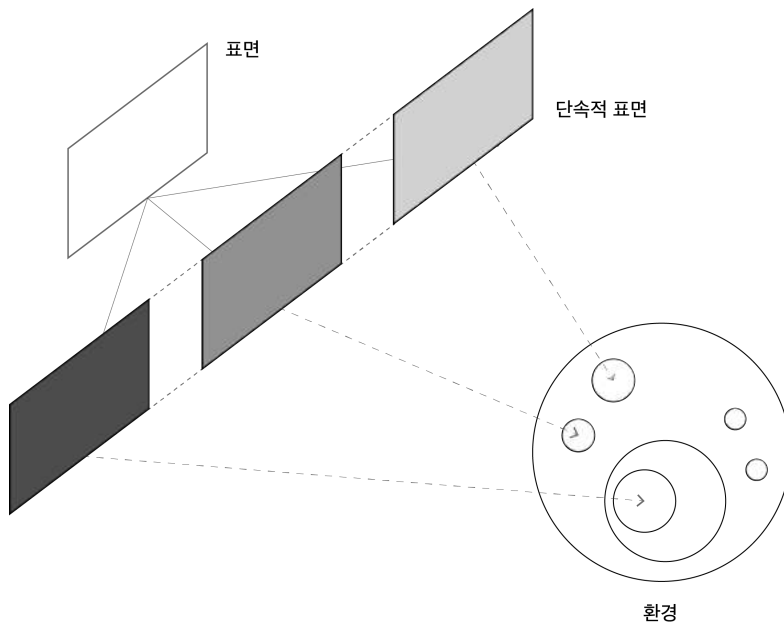


그림 4-53 단속적 표면을 통한 실제 환경과의 연결

## 5. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면에서 나타나는 환경과의 통합성

- 4.1. 집중의 통합성: 요소의 병치를 통한  
표면-환경의 통합
- 4.2. 소멸의 통합성: 중성적 표면을 통한  
환경과의 통합
- 4.3. 소결 : 환경과의 다층적 통합이  
일어나는 표면

헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면은 분절되어 지각되는 환경 속에서 그 모습을 달리 나타낸다. 모습을 달리 보이는 속성의 표면은 그러므로 단지 변한다는 것 자체에 의미가 있지 않다. 표면은 모습을 달리 나타내어 각각의 상황마다 다르게, 변화하며 나타나는 주변과 대응하고 반응하는 것이다. 표면을 둘러싼 환경은 여러 모습으로 나타난다. 환경은 우리의 생활이 일어나는 커다란 장이지만 동시에 개개인이 마주치는 환경은 작고 분절된 형태로 나타난다. 환경은 커다란 전체 속에서 단속된 모습으로 나타나는 것이다. 헤어초크 & 드 뢰롱의 표면은 이러한 환경의 모습에 대응하여 건축물이 전체의 환경을 구성하는 사물로 통합되도록 한다. 그러므로 본 장에서는 앞서의 장을 통해 논의한 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 표면이 실재하는 환경과 통합됨에 있어 나타내는 특성들을 논의하고자 한다.

## 5.1. 집중의 통합성: 요소의 병치를 통한 표면-환경의 통합

헤어초크 & 드 뫼롱 건축 표면은 ‘이미 존재하는 것’을 표면의 기본 단위로 선정하여 그것을 재조직함으로 구성된다. 그것은 도미누스 와이너리에선 주변에서 흔히 발견되는 현무암이 고속도로의 흑막이벽에 흔히 사용되는 돌망태(Gabion)와 조합되어 옥면체의 거대한 건물의 입면을 이루는 조적 벽의 단위로 사용되었다. 리콜라 밀루즈 공장에서는 허브 캔디를 생산하고 유통하는 건물의 용도와 맞닿은 칼 블로스펠드의 허브 사진이 폴리카보네이트 패널에 인쇄되어 표면의 기본 단위가 된다. 프라다 아오야마에서는 주변의 상점들에게서 흔히 발견되는 쇼케이스들과 유사한 모습을 보이는 마름모의 유리 패널이 표면의 기본 단위가 되었다. 각 건물 표면의 기본 단위들은 병렬 배치되어 전체를 이루는데, 완성된 전체 표면에서 그것들은 요소로서의 성질을 강하게 나타낸다.<sup>98)</sup> 단속적으로 변화하는 표면은 각각의 상황에서 지각되는 요소의 모습이 달리 나타난다. 기본 단위가 요소로서 지각되기도 하고, 기본 단위가 그것을 둘러싼 것들과 결합되어 새로운 단위를 형성한 모습이 요소로서 지각되기도 하며, 건물 전체 형태가 환경을 구성하는 하나의 요소로서 지각되기도 한다. 건축가는 전체 표면을 완결된 모습으로 표현해낸다. 각 상황에서 윤곽이 분명하게 드러나는 표면은 자체로 완결적인 특징을 가진다. ‘이미 존재하는 것’이 기본 단위로 사용되었으나, 그것이 새로운 방식으로 조합됨으로써 표면의 완결적인 특징을 강화한다. 달리 지각되는 표면은 그러므로 다른 것들로부터 종속되거나, 다른 것들을 대신 묘사하지 않는다.<sup>99)</sup>

---

98) 요소 : 사물의 성립이나 효력 발생 따위에 꼭 필요한 근본 조건. 그 이상 더 간단하게 나눌 수 없는 성분 : 그러므로 요소는 쪼개지지 않는, 그 자체로 온전한, 그러므로 그것의 윤곽이 분명하여 다른 것들과 구분된다는 의미를 가진다.

99) 그들은 ‘무언가를 설명하는 것’, ‘무언가를 꾸며주는 것’으로서의 건축을 경계한다. 그들의 건축은 비유의 대상이 되는 모체(母體)가 존재하지 않으며, 그러므로 그들의 건축은 수사적이지 않다. 이것은 그들이 명확한 주제를 표현하지 않는, 오브제적 건축물을 만드는 이유가 된다. “우리는 항상 개념적(Conceptual)인 접근을 목표로 하였습니다. 그것은 작품, 그것의 구조, 그리고 작품의 진행 과정이 ‘예술적 천재성’(Artistic Genius)에 의존하는 개인적인, 조각적인 접근 방법과 대비됩니다.”, Jacques Herzog, “Herzog & de Meuron”, Havard GSD Lecture, 2011.

이러한 완결적 특징을 통해 표면 요소로서의 표면은 주변 환경과 관계를 맺어나간다. 건축물을 주변의 환경 또한 완결적 성격을 띠는 요소들의 집합으로 이루어진다. 그러므로 요소의 집합을 통해 완결적 성격을 띠는 표면-환경은 그것들을 구성하는 요소에 대한 집중을 통해 서로의 특징을 유지한 채 연결되며, 또한 각 상황마다 지각된 표면의 요소와 관계 맺는 주변 환경의 요소의 종류는 다르다.

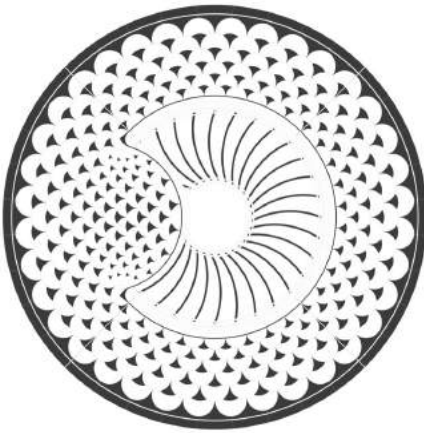


그림 5-1, 5-2 테이트 브리튼, 로툰다

카루소 & 생 존이 리모델링한 테이트 브리튼의 로툰다와 이를 비교해 볼 수 있다. 로툰다는 갤러리의 입구 부분에 위치하여 동선의 교차가 일어나는 공간이다. 정8각형으로 벽체가 형성되어 있는 이 공간에 동서남북, 그리고 수직의 이동 동선을 만들기 위해 건축가는 원형의, 순환하는 장식을 바닥면과 난간에 새겨놓았다. 장식의 기본 단위는 은행잎 모양을 취하고, 단위를 다시 흑색의 꼭지 부분과 백색의 부분으로 나누었다. 이것을 방사형으로 배치하여 바닥면이 형성된다. 동선의 유도를 위해 계단 공간에서는 패턴의 형상과 방향이 일부 변형되어 배치된다. 난간 또한 은행잎 형상이 기본 단위가 되어 만들어진다. 흰색 벽체 난간은 은행잎 모양으로 구멍이 뚫리고, 뚫린 은행잎의 장식 사이로 검은색 물질이 추가되어 완성된다. 난간과 바닥과의 경계는 날카로운 경계가 없도록 둥글게 처리되었으며 이는 바닥면이 휘어 난간이 만들어진 것과 같은 인상을 전달해준다. 구멍이 뚫려 마무리된 난간의 모습과 뚫린 곳이 없

이 마무리된 바닥면의 장식은 하나된 모습으로 지각되며, 흰색 벽체, 그것 속에 삽입된 검은색 장식의 난간은 흰색 벽과 회색 대리석으로 조합된 로툰다의 외벽과도 시각적으로 연결되며, 이는 만들어진 요소(로툰다의 바닥과 난간)가 주변과 연결되어 나타나도록 한다.

검은색/흰색으로 조합된 단위는 바닥면에선 방사형으로 배치되어 은행잎의 꼭지점 부분의 검은색 장식이 중앙을 향해 모여드는 것으로 지각되며, 난간에서는 병렬 배치된 검은색 장식이 조적된 것으로 표현된다. 바닥면과 난간에서 조합된 장식의 인상은 달리 나타나지만, 각 요소에서 그것들이 지각되는 모습은 유지된다. 은행잎 형상의 기본 단위를 감싸는 틀이 일정하게 유지되는 것이다. 헤어초크 & 드 뫼롱 건축 표면이 상황에 따라 그것을 이루는 기본 요소가 변하는 것과 다른 모습이다.

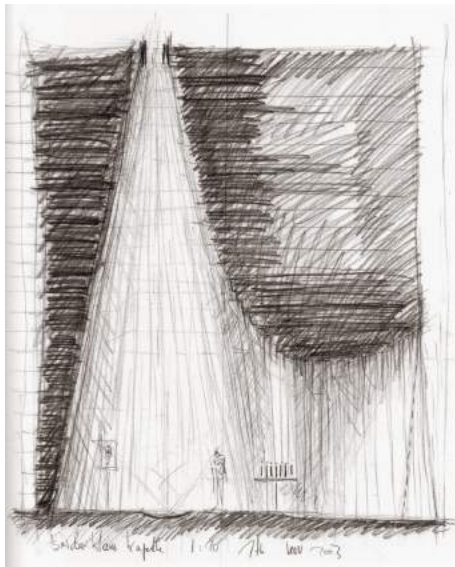


그림 5-3 부르더 클라우스 채플, 단면 스케치

콘크리트 표면은 인지된다. 똑같은 콘크리트 벽체는 건물 내측의 경우 그 거푸집을 건축가는 원주목이 원뿔 모양으로 쌓인 것으로 만들었다. 그러므로 외측 벽체와 달리 이곳의 표면은 원뿔의 꼭지점을 향한 세로선들의 연속으로 마무리되

다른 비교 사례로 페터 춤토르의 부르더 클라우스 필드 채플(Bruder Klaus Field Chapel)과 비교하여 생각해 볼 수 있다. 발 한가운데 세워진 채플은 현장 타설 콘크리트로 지어졌는데, 단면도에서 볼 수 있듯이 외측 콘크리트 마감과 내측 콘크리트 마감 방식이 다르다. 거푸집을 달리 사용하였기 때문이다. 외측 마감의 경우 23개의 끊김이 있는 거대한 흠기둥처럼 마감된다.<sup>100)</sup> 이로 인해 외부에서 바라본 건물 표면은 퇴적된 지층과 같이 인지된다. 주변에 보이는 산과 밭, 흙 등이 자아내는 분위기를 표현해내는 하나의 독립된 물체로서 콘

100) 실제 페터 춤토르는 23개의 커를 만들기 위해 외벽면 콘크리트 타설을 24회에 걸쳐 진행하였다.





그림 5-4 부르더 클라우스 채플, 외부 풍경



그림 5-5 부르더 클라우스 채플, 외부 입면

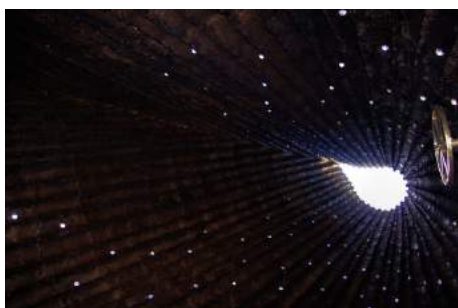


그림 5-6 부르더 클라우스 채플, 내부 입면

었다. 표면은 그러므로 원뿔의 꼭지점에 위치한 하늘과 연결되어 지각된다. 이 때, 건물 내측 표면은 외부에서 바라본 견고하고 단단한 표면이 아닌 오두막과 같은, 상승하는 얇은 선들과 그것을 감싸고 있는 얇은 막과 같이 인지된다. 건축물을 구성하는 요소로서의 표면은 그것이 처한 상황에 따라 별개의 요소인 것처럼 인지되게끔 만들어진 것이다.

이것은 콘크리트 벽면에 생긴 점 패턴을 통해서도 확인할 수 있다. 외측과 내측 표면에 만들어진 점 패턴은 콘크리트 타설 중에 생긴 폼타이로 인해 생겨났다. 일반적인 콘크리트 폼타이로 인해 생겨난 구멍과 달리 이곳의 구멍은 불규칙하게 나 있으며, 강관으로 마무리되었다. 외측에서 구멍은 건물이 흡기등으로서 인지되는 것을 돕는 요소가 된다. 퇴적된 흙에서 생겨난 구멍과 같이 표현되기 때문이다. 반대로, 내부 공간에서 구멍은 그 끝에 유리 구슬이 추가되어 마무리되었다. 구슬은 구멍을 통해 내부 공간으로 유입된 빛을 산란시키는 역할을 한다. 밝게 빛나는 구멍들이 내부에 설치됨으로서 벽체의 두께가 실제보다 얇게, 오두막의 천과 같이 지각된다.

부르더 클라우스 채플에서 나타난 페터 춤토르의 표면은 그것이 놓인 환경에 따라 그 모습이 상이하게 표현된다. 건축물을 구성하는 단일한 물질은 별도의 요소인 것처럼 표현된다. 표면은 완결적인 성질을 갖지 않으며, 그 변화 양상은 연속적이지 않다. 표면을 구성하는 기본 단위가 면마다 동일하지 않기 때문이다.

각각 다른 요소인 것처럼 표현되는 표면은 이를 통해 주변의 짝지어진 요소들과 관계를 맺는다. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 기본 단위의 조합을 통해 표면을 독립적이고 완결된 사물로 만들어 주변을 구성하는 다양한 요소들과 각각 관계를 맺도록 하는 것과 다른 모습이다.

완결성을 보이는 요소들의 단위가 변화하여 나타남으로서 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면은 주변을 구성하는 여러 요소들과 연결된다. 그러므로 표면의 단위는 환경을 이루는 각 요소들과의 관계가 네트워크와 같이 형성된다. 환경의 복잡한 관계망을 구성하는 하나의 새로운 점이 되는 것이다. 이를 통해 건물은 주변 환경의 체계를 구성하는 하나의 요소가 되어 그 속에 자리하게 된다. 이를 통해 건축물 표면이 환경을 구성하는 요소들의 매개체 역할을 수행할 가능성 또한 생겨난다.

## 5.2. 소멸의 통합성: 중성적 표면을 통한 환경과의 통합

고유한 모습으로 나타나는 표면의 물질, 관습적으로 사용되지 않았던 구축 방식의 적용을 통해 형성된, 독립적 성격을 띠는 헤어초크 & 드 뢰롱의 건물들은 주변과 구별되어 나타난다. 그러나 독립적 성격의 표면은 주변 환경으로부터 고립되어 나타나지 않는다. 그들 건축 표면의 단위가 되는 ‘이미 존재하는 것’들은 건축화 과정에서 그 본래의 쓰임새를 잃고 새로운 모습으로 다시 표면에 내세워지게 되는데, 그 과정에서 표면은 구상적이면서도 특정한 성격을 나타내지 않는, 중성화된 모습으로 나타나게 된다. 표면은 특정한 성격을 강조하여 드러내지 않지만, 그것은 또한 아무 의미도 내비추지 않는 무미/무취한 요소 또한 아니다.

건축물, 그리고 그 표면은 흰 백지상태의 대지에 지어지는 것이 아니기에, 그것을 둘러싸고 있는 주변 환경과 나란히 놓이게 된다. 이 때 건물 - 환경간의 관계는 그러므로 표면 자체에 대한 집중이 아닌 주변과의 전체적 맥락 안에서 파악된다. 이 때, 헤어초크 & 드 뢰롱 건축의 구상적이면서도 중성적인 표면은 여러 요소들이 모여 형성된 전체 환경에 반하는 모습으로 나타나지 않게 된다. 그들의 표면은 주변과 시각적으로 연결되어 나타난다. 도미누스 와이너리의 경우

폭이 매우 길고 높이가 낮은 육면체의 표면은 뒤편의 산맥과 선(線)형으로 배열된 포도밭의 형상과 나란히, 하나된 모습으로 나타난다. 커다란 크기의 건물은 돌들이 가지는 무거움, 쌓여있음 등의 성격을 지워 표면이 평면적인 성질을 획득하도록 하고, 이로 인해 건물은 그것 앞/뒤의 환경 사이로 숨어들어간다. 와이너리의 내부 공간에서 동일한 표면은 빛과 그림자로 표현된 장막으로 나타나는 데, 빛과 그림자의 막은 주변의 유리창, 콘크리트 바닥, 철제 메쉬 벽과 천장까지 확장되어 주변 요소들과 합일된 모습으로 나타난다. 리콜라 뮐루즈 공장의 경우 외부에서 바라보았을 때 폴리카보네이트 패널의 반사하는 특징으로 인해 측면 콘크리트 벽과 유사한 모습으로 지각된다. 폴리카보네이트 패널의 가벼움, 반투명한 성질과 함께 조적된 나뭇잎의 이미지는 지워지고 표면은 거대한 벽의 성질을 획득하여 주변의 너른 바닥면들과 유사한 성질을 나타내게 된다. 내부 공간에서 나뭇잎이 인쇄된, 거친 외양을 보이는 패널은 본래의 투명하고 가벼운 성질이 사라지고 조적된 모습으로 표면에서 표현된다. 이러한 나뭇잎 이미지의 모습은 복도 건너편의 선반, 그리고 그 위 육면체의 형상으로 포장된 상품(캔디)이 보관된 모습과 하나가 되어 표면은 환경 속으로 섞여들어간다. 프라다 아오야마에서 유리 패널은 반사와 투영의 효과가 다른 유리 건물들과 다른 양상으로 나타난다. 그것들은 반사된 상을 왜곡하고, 그것 건너편의 물질을 확대한다. 유리 패널은 또한 랩(wrap)과 같이 광택을 내는, 얇은 물질의 성격을 나타내기도 한다. 이를 통해 프라다 아오야마의 표면은 유리벽으로서의 통상적인 성격이 지워진다. 유리면에서 기대할 수 있는 모습을 지워짐을 통해 역설적으로 표면은 주변의 여러 사물들과 관계한다. 외부 공간에서 그것을 바라보았을 때 표면은 쇼케이스의 집합으로 주변 상점들의 파사드와 유사한 모습으로 나타나고, 내부 공간에서 그것을 바라보았을 때 표면은 내부 공간의 상품들이 놓인 것과 유사하게 외부의 풍경을 포장하는 막이 된다. 표면은 그것을 둘러싸고 있는 환경의 체계 속으로 편입된다.

이를 장 누벨의 건축 표면과 비교하여 생각해 볼 수 있다. 그제 루체른에 설계한 문화센터는 3개의 건물 덩어리가 거대한 지붕을 공유하고 있는 형상으로 설계되었는데, 대지 전체를 뒤덮는 지붕은 평면 알루미늄 패널로 마감되어 있다. 문화센터는 전면의 호수를 향하는 배치를 하고 있다. 건물 옥상에서 바라보았을 때 이 거대한 지붕면은 광택이 나도록 마감된 바닥과 함께 외부의 빛을 그 표면

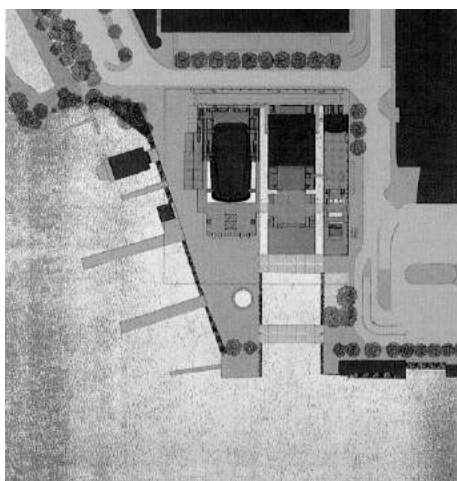


그림 5-7 루체른 센터, 배치도



그림 5-8 루체른 센터,  
비물질화되어 지각되는 표면

위에 드리운다. 지붕면의 빛은 건물 내측의 어두운 여기서 은행잎 형상의 기본 단위는 그것을 구성하는 틀이 일정하게 유지된다. 면에서부터 호수 쪽의 밝은 면까지 연속적으로 변화하며 이는 지붕면이 비물질화되어 외부의 호수/하늘과 하나된 모습으로 관람자에게 지각된다. 지붕과 바닥 사이에 위치한 기둥 등의 요소들 또한 두 면의 반사하는 성질로 인해 명확한 경계를 가지지 않고 사라지는 것처럼 지각된다.

이 때 반사재료 사용된 바닥면과 천장은 재료의 구분이 없다. 그것은 외부의 빛을 반사하는 역할을 수행하기 위해 이곳에 사용되었다. 이곳에서 사용된 재료는 다른 것을 표현하기 위해 사용된 것이다. 바닥면과 천장 재료가 다름에도 불구하고 유사한 모습으로 지각되는 것을 통해 이를 확인할 수 있다. 이곳에서 표현된 장 누벨의 ‘비물질화된 표면’은 표면의 재료가 가진 물질적 성질을 지워나감으로서 완성된다. 그러므로 그의 표면은 무성적(無性的)이다.

여기에 더하여 도요 이토가 설계한 토즈 오모테산도(Tod's Omotesando)와 헤어초크 & 드 뫼롱 건축 표면을 비교하여 설명해보고자 한다. 도쿄 아오야마에서 흔히 발견되는 박스형 건물에 뚫린 네모난 유리창 구성을 피하기 위해 이곳의 표면은 선형 콘크리트의 다발 사이로 유리창이 삽입되어 만들어진다. 표면에서의 콘크리트 구조체는 두꺼운 아랫면이 방사형으로 퍼져나가 위로 갈수록 얇아지고, 그것들이 교차하면서 틈이 만들어진다. 콘크리트 구조체와 그 사이에 삽입된 유리창은 단차 없이 삽입되어 건물 표면은 2차원적인 면으로 인지된다.<sup>101)</sup> 이러

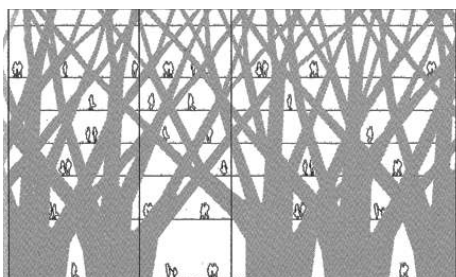


그림 5-9 토즈 오모테산도, 구조 다이어그램

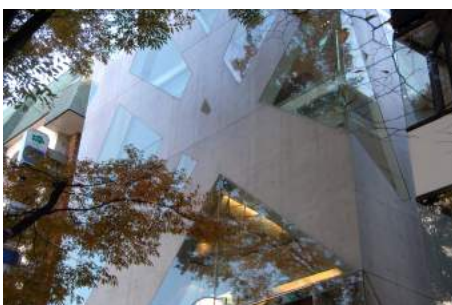


그림 5-10 토즈 오모테산도, 평면화되어 지각되는 표면



그림 5-11 토즈 오모테산도, 외부 입면

한 방사형 콘크리트로 인해 만들어지는 표면은 오모테산도 전체에 걸쳐 심어진 나무들이 만들어내는 그림자와 유사한 모습을 보인다. 동시에, 건물은 인접 지역의 건물들의 형상과 같이 사각 기둥의 형상을 취한다. 기둥 형상의 건물을 감싸고 지탱하는 요소로서 표면은 지각된다. 2차원의 모습을 보이는 건물 표면에서 콘크리트의 선은 힘의 흐름을 표현하는 구조 다이어그램과 같이 지각되는 것이다. 그러므로 방사형 다발의 콘크리트라는 추상적 기하를 통해 형성된 표면은 그것의 윤곽을 드러내어 주변 건물들 속으로 건축물이 편입되어가도록 함과 동시에 가로로 구성하는 초록과도 하나가 된다. 건물 표면은 ‘이미 존재하는 사물’의 추상화 과정을 통해 주변의 환경 요소들이 만들어내는 맥락 속으로 편입된다. 표면을 구성하는 재료의 물질적 특성은 전면에 내세워지지 않는다. 그러므로 토즈 오모테산도의 표면 역시 장 누벨의 루체는 센터와 마찬가지로 무성적인 특징을 지닌다. 장 누벨이 반사를 통해 표면의 물질적 속성을 삭제해 나갔다면, 이곳에서 도요 이토는 구상적 형태의 추상화를 통해 이를 이루어낸다. 재료에 대한 관습적 속성을 지우면서 그것이 지닌 새로운 모습을 드러내는 헤어초크 & 드 뫼롱 건축 표면

101) 콘크리트 다발로 인해 만들어진 틈 중에서 몇몇은 유리가 아닌 불투명한 재료로 마감되어 표면의 2차원적인 모습을 강화하여 드러낸다.

이 지각되는 모습과 달리 나타난다.

헤어초크 & 드 뢰롱의 건축 표면은 이러한 특징은 주변을 둘러싸고 있는 전체 환경과의 관계에 있어 그것의 체계로 편입되는 양상을 보인다. 전체의 환경 속에 놓인 표면은 그것의 일원이 되며, 표면은 전체로서의 환경과 하나가 된다. 중성화된 표면을 통해 건물은 환경과 통합되는 것이다.

### 5.3. 소결 : 환경과의 다층적 통합이 일어나는 표면

헤어초크 와 드 뢰롱의 건축은 표면을 이루는 단위를 바탕으로 단일한 표면을 형성한다. 표면을 구성하는 기본 단위의 변화, 그리고 전체 건물 단위에서 나타나는 변화를 통해 표면은 주변 환경이 보이는 다양한 모습과 반응하고 통합된다. 이러한 고유하고 독립적 성격을 띠는 표면은 주변과 네트워크와 같은 양상으로 관계한다. 그들의 표면은 또한 표면은 건축물 계획 이전의, 미리 존재하는 것들을 바탕으로 만들어진다는. 그것의 본래 쓰임새가 아닌 다른 모습으로 바꾸어 표면에 나타내고, 이를 통해 건축물 표면이 건축가로부터, 그리고 주변 환경으로부터 고유한 물질이 됨과 동시에 특정한 성격을 내비치지 않는, 중성적 성격을 갖도록 한다. 이를 통해 건축물 표면은 그것을 둘러싼 전체 환경의 체계 안에서 몇몇의 특정한 요소와만 관계하는 것이 아닌 환경 그 자체와 관계할 가능성을 지니게 된다. 그러므로 헤어초크 & 드 뢰롱의 표면은 그것을 구성하는 각 요소들에 대한 집중을 통해, 그리고 완성된 건축물 표면이 주변 환경 속으로 편입되어 들어감을 통해 환경과 다층적 관계를 맺는다.

건축가는 그들이 해석한 환경의 모습과 관계하는 건축물을 만들어내는 것이 아니라 우리의 일상을 둘러싸고 있는, 실재하는 환경 그 자체와 관계하기 위함이다. 환경은 거대하다. 그러나 우리가 매일 매일의 일상 속에서 마주하는 환경은 작고 분절되어 우리에게 다가온다. 그것은 수시로 변화한다. 그러므로 우리의 생활이 일어나는 장(場)인 환경 또한 단속적으로 지각된다. 헤어초크 & 드 뢰롱 건축 표면은 환경의 이러한 모습과 대응한다. 매일 변화하는, 분절되어 있지만 동시에 전체성을 띠는 일상의 환경과 함께하는 건축물을 만들어내는 데 있어 한 가지 방법을 그들은 제시한다. 이는 오늘날의 건축 표면 논의에 있어서도 적용 가능하며, 헤어초크와 드 뢰롱의 건축이 여전히 유효한 가치를 가지는 이유이다.

## 6. 결론

본 연구는 주변 환경과의 관계를 바탕으로 건축 표면에 관한 관심으로부터 출발하였다. 일상에서 마주하는 건축물, 그리고 그것의 인상을 결정하는 표면은 환경을 구성하는 데 있어 중요한 부분을 차지한다. 그러므로 표면을 단지 특정 작가의 구상적 표현이 행해지는, 캔버스와 같은 기존 표면의 논의를 확장하여 표면을 실재하는 환경과 유기적으로 관계하는 것으로서 그 성격을 달리 바라보았다. 표면은 독립된 성격을 가짐과 동시에 끊임없이 변화하는 모습을 바탕으로 주변과 관계한다.

본 연구가 새롭게 제안하는 표면 논의를 구체화하기 위하여 표면, 그리고 표면의 지각에 관한 논의의 중심에 서 있는 헤어초크 & 드 뢰롱의 건축 사례를 살펴 보았다. 헤어초크 & 드 뢰롱의 표면은 주변 환경의 물리적/비물리적 요소로부터 차용되어 형성되며, 표면은 특정 재료 또는 이미지를 기존 관습으로부터 벗어나 새로운 방법을 통해 제작된다. 차용된 요소는 완성된 건축물에서 기존의 쓰임새가 아닌 새로운 모습으로 나타나며, 이 표면은 주변 환경의 변화에 따라 반응하여 그 모습을 달리 나타낸다. 반응하는 표면은 표면을 구성하는 단위 요소의 모습을 강조하여 그것이 나타내는 물질적 특징을 바탕으로 주변의 요소들과 관계하기도, 주변 풍경 속으로 숨겨져 환경을 구성하는 일원으로서 주변과 관계하기도 한다. 그들의 건축 표면은 독립적인 단위로 나타남과 동시에 주변 환경과 유사한 모습을 보이는 사물이 된다. 이러한 두 가지 모습을 통해 표면은 변화하는 환경의 모습에 대응하는 것이다.

표면은 좌대 위에서 성립하는 표현적인, 의미가 특정 주제로 환원된 예술품으로서의, 작가의 환경에 대한 자전적 표현으로서의 표면이 아니라 매일매일 변화하는 현실과 반응하는 실재의 사물로서 나타난다. ‘통합적’ 표면 논의는 그러므로 현실, 인간의 삶과 긴밀히 연결된다는 점에서 의미를 가진다.

그러나 동시에 본 연구는 특정 건축가의 표면 구축 방식을 바탕으로 논의를 진행하였기에 광범위한 일반화를 하는 데 있어서 한계를 지닌다. 헤어초크 & 드 뫼롱은 표면에 대한 시각, 그 중에서도 시각에 집중하여 건축 행위를 하는 작가이다. 본 연구 또한 변화하는 표면에 대한 관찰자의 ‘바라봄’을 중심으로 논의를 진행하였고, 이로 인해 본 연구가 타 감각(만지기, 듣기, 냄새 맡기 등) 또는 인간의 감각을 초월하여 주변 환경과 건축물, 인간을 관계 짓는 표면에 관한 논의로 확장되는 데에는 어려움이 있다. 그러나 우리가 마주하는 다양한 환경의 단위에서 지속적으로 경험되는 시각을 바탕으로 한 표면의 논의는 실재의 환경과 관계하는 표면의 나머지 성격들을 규명해 나가는 데 있어 의미있는 출발점이 될 것이라 판단한다. 다양한 감각을 바탕으로 현대 건축이 일상과 구체적으로 관계 맺는 양상에 관한 후속 연구를 기대해본다.



## 참고문헌

### 단행본

데이빗 레더베로우 \* 모센 모스타파비, 송하엽 \* 최원준 역, 『표면으로 읽는 건축』, 도서출판 동녘, 2012.

Beatriz Colomina, 『Privacy and Publicity : Modern architecture as a mass media』, the MIT Press, 1996.

Rosalind Krauss, “The Grid, The /Cloud/, and the Detail”, in : Detlef Mertins, 『In the Presence of Mies』, Princeton Architectural Press, 1994.

David Leatherbarrow, “Atmospheric Conditions”, in Henriette Steiner/Maximilian Sternberg, 『Phenomenologies of the City』, Routledge, 2015.

David Leatherbarrow, 『Architecture Oriented Otherwise』, Princeton Architectural Press, 2008.

Kenneth Frampton, 『Studies in Tectonic Culture』, The MIT Press, 1995.

香山壽夫, 『建築意匠講義』, 도서출판 국제, 1998.

Peter Zumthor, Thomas Durischdur, 『Peter Zumthor : 1990-1997 : Buildings and Projects Volume 2』, Scheidegger & Spiess, 2014.

Otto Wagner, Wolfgang Herrmann역, 『Modern Architecture』, The Getty Center for the History of Art and the Humanities, 1988.

Gottfried Semper, Harry Francis Mallgrave 역, 『The Four Elements of Architecture』, Cambridge University Press, 1989.

John Hawkesworth, 『an Account of the Voyages』, Lyrasis Members and Sloan Foundation, 1773. VOL3,

Manuel Gausa 외 5인, 『The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture』, Actar, 2003.

페터 चु토르, 장택수 역, 『분위기』, 나무생각, 2013.

페터 चु토르, 장택수 역, 『건축을 생각하다』, 나무생각, 2013,

쿠마 겐고, 임태희 역, 『자연스러운 건축』, 안그래픽스, 2010.

구마 겐고, 이정환 역, 『작은 건축』, 안그래픽스, 2015.

이토 도요, 이정환 역, 『내일의 건축』, 안그래픽스, 2014.

르 코르뷔지에, 이관석 역, 『건축을 향하여』, 도서출판 동녘, 2012.

카이호 히로유키 외 2인, 박영목 \* 이동연 역, 『인터페이스란 무엇인가』, 지호, 1998.

데이비드 베츨러, 장무정 역, 『미니멀리즘』, 열화당, 2003.

Thomas Kellein, 『Donald Judd : Early Work』, New York : D.A.P., 2002.

Ralf Beli, 『Andreas Gursky : Architecture』, Hatje Cantz, 2008.

Andreas Gursky, 『Andreas Gursky : Images』, Tate Gallery Publications, 1995.

Karl Blossfeldt, 『Natural Art Forms』, Dover Publications, 1998.

한병철, 이재영 역, 『아름다움의 구원』, 문학과지성사, 2016.

한병철, 김태환 역, 『투명사회』, 문학과지성사, 2014.

라파엘 모네오, 이영범 외 3인 역, 『라파엘 모네오가 말하는 8인의 현대건축가』, 공간사, 2008.

Wiel Arets, 『An Alabaster Skin : Wiel Arets Architect』, 010 Publishers, 1992.

Toyo Ito, 『Blurring Architecture』, Edizioni Charta, 1999.

Toyo Ito, “architecture in a Simulated City” in : Tom Avermaete 외 4인 편, 『Architectural Positions : Architecture, Modernity and the Public Sphere』, SUN Publishers, 2009.

Jean Nouvel, “Architecture and the Virtual World” in : Tom Avermaete 외 4인 편, 『Architectural Positions : Architecture, Modernity and the Public Sphere』, SUN Publishers, 2009.

Botand Bogнар, 『Kengo Kuma : Selected Works』, Princeton Architectural Press, 2005.

Jun Aoki, 『Jun Aoki : Complete Works 1 : 1991 - 2004』, INAX, 2004.

John Pawson, 『Minimum』, Phaidon, 1996.

Richard Pare, 『Tadao Ando : The Colours of Light』, Phaidon, 1996.

Herzog & de Meuron, Philip Ursprung 편, 『Natural History』, Canadian Centre for Architecture, 2005.

Herzog & de Meuron, 『Prada Aoyama Tokyo』, Fondazione Prada, 2003.

Gerhard Mack, 『Herzog & de Meuron : The Complete Works 1』, Birkhauser, 1997.

Gerhard Mack, 『Herzog & de Meuron : The Complete Works 2』, Birkhauser,

2005.

Gerhard Mack, 『Herzog & de Meuron : The Complete Works 3』, Birkhauser, 2005.

## 학위논문

박미예, 『확장된 현재성을 통한 미니멀 사물의 장소형성 연구』, 서울대학교 박사논문, 2017.

최정석, 『건축 표면이 형성하는 장소성에 관한 연구』, 서울대학교 석사논문, 2005.

최재원, 『헤르조그 & 드 뮈론 건축의 맥락적 구축성에 관한 연구』, 서울대학교 석사논문, 2000.

권현아, 『현대건축에서 나타나는 표면의 특성에 관한 연구』, 서울대학교 석사논문, 2003.

최태기, 『분위기를 구축하는 페터 Zumthor의 ‘생기화 디테일’에 관한 연구』, 서울대학교 석사논문, 2015.

## 연속 간행물 및 학회지

『Detail : Glass Construction』, Christian Schittich. 2004.10.

『DOMUS XII : 1995 - 1999』, Taschen, 2006.

『A+U : H&deM』, A+U Publishing, 2002.02

『A+U : Fashioning Spaces』, A+U Publishing, 2005. 416.

『El Croquis 65-66 : Jean Nouvel』, 1994.

『El Croquis 71 : Toyo Ito』, 1996.

『El Croquis 60+84 : Herzog & de Meuron』, 2000.

『El Croquis 109-110 : Herzog & de Meuron』, 2002.

『El Croquis 129-130 : Herzog & de Meuron』, 2006.

『El Croquis 166 : Caruso St John』, 2013.

『Architectura Viva 157-158 : Herzog de Meuron 2005-2013』, 2012.

김광현, 『건축의 기초 개념』, 이상건축, 1998-2001.

## 기타

Jacques Herzog, "Myths and Collaborations over Time", Columbia GSAPP Lecture, 2013. (<https://www.youtube.com/watch?v=khwQ9lf2DJQ&t=1352s>)

Jacques Herzog, "Herzog & de Meuron", Havard GSD Lecture, 2011. (<https://www.youtube.com/watch?v=cblJyVnD3Y8&t=1050s>)

Jacques Herzog, "The Power of Images", AA school of Architecture, 2000. (<https://www.youtube.com/watch?v=LpYxDkxfq3w&t=1039s>)

Jacques Herzog, "Architectures by Herzog & de Meuron", AA School of Architecture, 1996. (<https://www.youtube.com/watch?v=n1-85-5OwyY&t=3170s>)

Jacques Herzog, "New works by Herzog and de Meuron", AA School of Architecture, 1999. (<https://www.youtube.com/watch?v=F7UK6ns2fK4&t=4857s>)

Jacques Herzog, "Herzog & de Meuron Architectures", KTH Arkitekturskolan, 2012. (<https://www.youtube.com/watch?v=-BDyYwoHa8Y&index=6&list=PLMuSYRmwqYWulbcPk6txt9rW1vj5-FRw>)

Jacques Herzog, "How Architecture is Bound to a Specific Ground", National Library of Israel, 2016. ([https://www.youtube.com/watch?v=umgM\\_ux9N-4&t=1372s](https://www.youtube.com/watch?v=umgM_ux9N-4&t=1372s))

Herzog & de Meuron official Website (<http://www.herzogdemeuron.com>)

Lehm Ton Erde Official Site (<http://www.lehmtonerde.at/en/projects/project.php?plD=87>)

Kenzo Tange Lecture : Toyo Ito, "Tomorrow's Architecture", Havard GSD, 2016. (<https://www.youtube.com/watch?v=GFgCHxrJAOA>)

# ABSTRACT

## A Study on the characteristics of Integration Found in Herzog & de Meuron's Building Surface

Advised by Prof. Kim, Kwang-Hyun

**Kim, Heebum**  
Master Dissertation

Department of Architecture  
The Graduate School of  
Seoul National University

Discussion on surface as a device of covering is changing nowadays. As a means of pictorial expression, the surface that has been discussed as a dependent element in building composition is distinguished from the others. It is now regarded the center of carrying the meaning, as a medium related to the surrounding environment. This also means that the way of creating the building surface has changed.

The surface as a interface is assumed to have a reaction according to changes in the surroundings. Interpretation of the environment surrounding the building varies from one architect to another, and therefore the aspect of the surface of the building in relation to the surrounding environment varies depending on the perspectives of the interpreted environment. However, that very surface is related to the limited and reduced environment, as a result of a architect's interpretation, not the actual environment. As an alternative to this, the

study focuses on the architectural surface of Herzog & de Meuron, which creates independent and individual architectural surfaces based on minimal art.

The surface of the Herzog & de Meuron's architecture is created by objects which has already existed before the building act. The object has a similarity with each project, and it is re-touched to receive a new meaning from the original appearance. the architect's perspective of the environment is excluded During the re-touching process. In doing so, they become figurative and at the same time independent from the surrounding things. The whole surface is formed by repeating the object in parallel, so the finished surface is perceived as having a variety of shapes, as the distance and time changes, like minimal art does.

This changing surface is perceived between a three-dimensional object and an image of a two-dimensional plane. This becomes the reason on which the surface can relate to various environments surrounding the building. In addition to the physical environment elements that make up the surrounding area, the surface also has a relationship with the non-physical environment elements that do not have physical entities such as the use and the character of the building, or the history and culture of the surrounding area. Thus the surface as an individual character between matter and image is integrated with the environment as a whole, rather than a limited and reduced environment.

There are two ways in which the surface of Herzog & de Meuron integrate with the surrounding environment. One is the juxtaposition of the surface elements with the perceived environmental elements. The individual surface, which changes its appearance depending on the situation it is looked at, becomes a point of a network made by the various elements constituting the environment. The other of the integration of surface and environment is due to the neutrality of the

surface that is made individually and figuratively. The surface placed in the overall context of the environment is perceived as a unified body with the context. The surface is dissolved and thus integrated into the environment as a whole.

From the elements to the whole, the individual surface of the Herzog & de Meruon's architecture sets a multi-layered relationship with the actual environment. Their architectural surface still has a significance in presenting a way of creating a building along with everyday surroundings.

Key words : Herzog & de Meuron, Surface, Environment, Integration